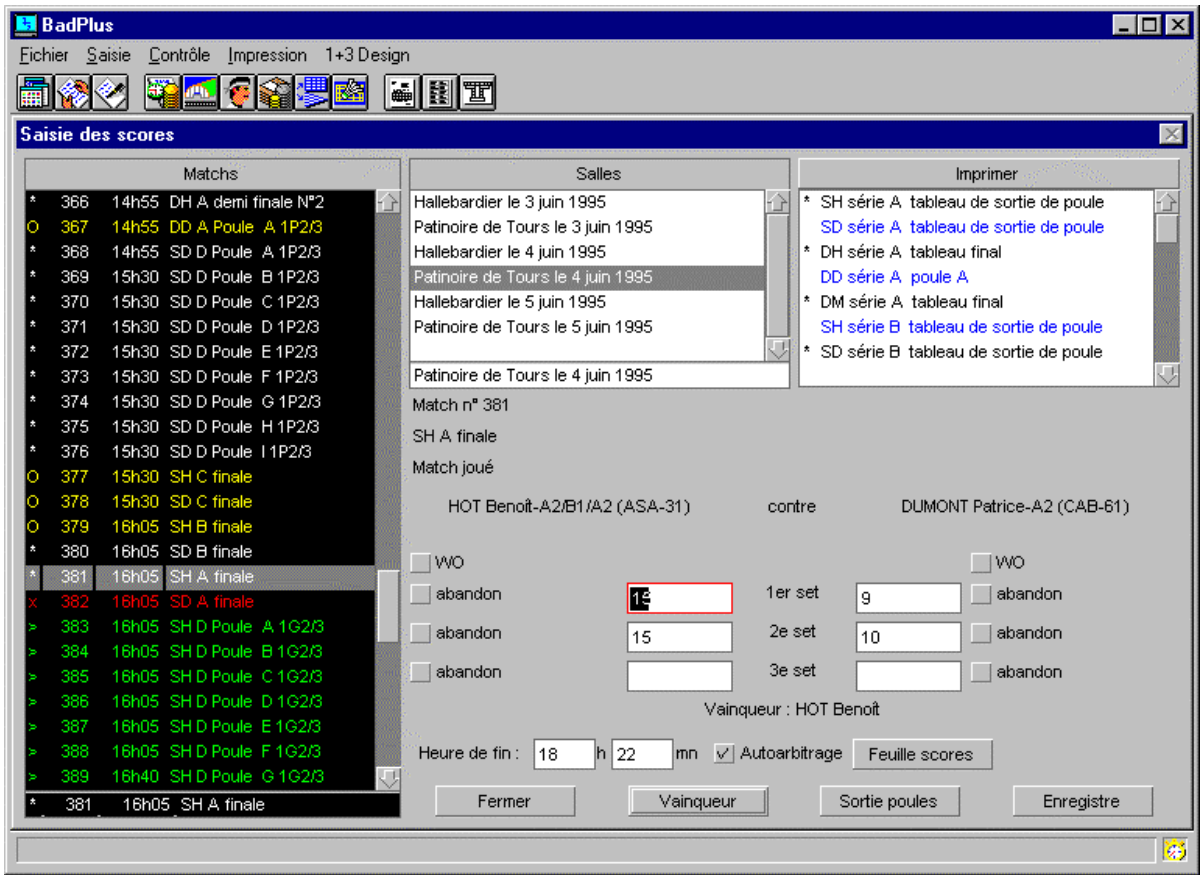
BADPLUS V2.0


BadPlus
Fichier Saisie Contrôle Impression 1+3 Design
Saisie des scores
Matchs
* 366 14h55 DH A demi finale N°2
O 367 14h55 DD A Poule A 1P2/3
* 368 14h55 SD D Poule A 1P2/3
* 369 15h30 SD D Poule B 1P2/3
* 370 15h30 SD D Poule C 1P2/3
* 371 15h30 SD D Poule D 1P2/3
* 372 15h30 SD D Poule E 1P2/3
* 373 15h30 SD D Poule F 1P2/3
* 374 15h30 SD D Poule G 1P2/3
* 375 15h30 SD D Poule H 1P2/3
* 376 15h30 SD D Poule I 1P2/3
O 377 15h30 SH C finale
O 378 15h30 SD C finale
O 379 16h05 SH B finale
* 380 16h05 SD B finale
* 381 16h05 SH A finale
x 382 16h05 SD A finale
> 383 16h05 SH D Poule A 1G2/3
> 384 16h05 SH D Poule B 1G2/3
> 385 16h05 SH D Poule C 1G2/3
> 386 16h05 SH D Poule D 1G2/3
> 387 16h05 SH D Poule E 1G2/3
> 388 16h05 SH D Poule F 1G2/3
> 389 16h40 SH D Poule G 1G2/3
* 381 16h05 SH A finale
Salles
Hallebardier le 3 juin 1995
Patinoire de Tours le 3 juin 1995
Hallebardier le 4 juin 1995
Patinoire de Tours le 4 juin 1995
Hallebardier le 5 juin 1995
Patinoire de Tours le 5 juin 1995
Patinoire de Tours le 4 juin 1995
Imprimer
* SH série A tableau de sortie de poule
SD série A tableau de sortie de poule
* DH série A tableau final
DD série A poule A
* DM série A tableau final
SH série B tableau de sortie de poule
* SD série B tableau de sortie de poule
Match n° 381
SH A finale
Match joué
HOT Benoît-A2/B1/A2 (ASA-31)
contre
DUMONT Patrice-A2 (CAB-61)
WO
abandon
1er set
9
2e set
10
3e set
15
Vainqueur : HOT Benoît
Heure de fin : 18 h 22 mn
Autoarbitrage
Feuille scores
Fermer
Vainqueur
Sortie poules
Enregistre

MANUEL D'UTILISATION

1+3 DESIGN

Sommaire

Pages

1. Ce qu'il faut savoir avant de commencer 3

2. Quelques notions générales 5

2.1. Manipulation de la souris 5
2.2. Les principales entités apparaissant à l'écran 6
2.2.1. Les menus déroulants 6
2.2.2. La boite à outils 6
2.2.3. Les dialogues 7
2.2.4. Les contrôles 8

3. Informations générales sur le tournoi 11

3.1. Données générales 11
3.2. Description des salles 14

4. Constitution de la base de données des joueurs 17

4.1. Description d'une ligue 17
4.2. Description d'un club 20
4.3. Description d'un joueur 24

5. Gestion des fichiers 29

5.1. Notions sur les fichiers 29
5.2. Enregistrement 30
5.2.1. Mise à jour 30
5.2.2. Enregistrement complet 30
5.3. Chargement 33

6. Gestion des inscriptions au tournoi 35

6.1. Inscription des joueurs 35
6.2. Gestion des règlements par club 38
6.3. Contrôle des inscriptions 41
6.3.1. Contrôle par club 41
6.3.2. Contrôle par tableau 43

7. Préparation des tableaux 45

7.1. Constitution des paires de doubles et mixtes 45
7.2. Constitution des tableaux 48
7.3. Répartition des matchs 53
7.4. Envoi des convocations 57

8. Editions avant tournoi 61

8.1. Edition des tableaux vierges 61
8.2. Edition des feuilles de scores 65

9. Modifications de début de tournoi 69

9.1. A éviter 69
9.2. Remplacement d'un joueur par un autre 70
9.3. Changement de paire de double ou mixte 72

10. Gestion des rencontres 73

10.1. Gestion du déroulement des rencontres 73
10.2. Constitution des tableaux de sortie de poules 78
10.3. Contrôle et édition des résultats par joueur 79

11. Autres éditions 83

11.1. Edition de la liste des joueurs 83
11.2. Edition des joueurs par club 84
11.3. Edition des joueurs par tableau 85
11.4. Edition de l'état des inscriptions 86
11.5. Edition des étiquettes 87
11.6. Edition des résultats 89

Index alphabétique 91

Index alphabétique

A

Accueil de début de tournoi 83
Adresse
Adresse de l'expéditeur des convocations 58
Adresse d'un club 22; 59
Ajout de matchs 65
Aperçu avant impression 56
Ascenseur
Ascenseur de liste 9
Ascenseur de zone de saisie de texte 10

B

Base de données 17
Boite à outils 6
Bouton
Bouton de commande 8
Bouton de commande 6
Bouton de la souris 5
Bouton d'option de dialogue 8
Bouton par défaut de dialogue 8

C

Catégorie d'un joueur 26
Changement de paire de double ou mixte 72
Changer le nom du fichier 31
Choix du nombre de sortants d'un tableau 52
Choix du type d'élimination d'un tableau 51
Classement d'un joueur 26
Commande de menu 6
Charge tournoi 33
Constitution des paires 45
Constitution des tableaux 48
Convocations clubs 57
Description clubs 20
Description des salles 14
Description joueurs 24
Description ligues 17
Données Tournoi 11
Enregistre tournoi 30
Enregistre tournoi sous 30
Etiquettes clubs 87
Feuilles scores 65

Gestion des matchs....61; 73
Inscription joueurs....35; 41; 86
Joueurs par clubs....84
Joueurs par tableau....43
Joueurs par tableaux....85
Liste joueurs....83
Règlements clubs....38
Répartition des matchs....53
Résultats....79; 89
Configuration des impressions....56
Constitution des paires....72
Constitution des paires de doubles et mixtes....45
Constitution des tableaux....70; 78
Constitution des tableaux de sortie de poules....78
Contrôle
Contrôle des inscriptions....41
Contrôle des résultats par joueur....79
Contrôle par club....41
Contrôle par tableau....43
Contrôle de dialogue....8
Convocation
Edition par club....40
Copier/coller d'un texte....10
Couleurs des matchs (signification)....74
Coupure de courant....29
Critère de classement des joueurs en poule....12
Curseur....5; 10

D

Date d'inscription d'un joueur....36
Date du tournoi....14
Département d'un club....21
Description des salles....14; 54
Détermination des heures de convocation....59
Détermination du type d'élimination d'un tableau....51
Dialogue
Boite de dialogue....7
Choix des feuilles de scores à éditer....66
Choix des résultats à éditer....89
Choix du tournoi à charger....33
Constitution des paires....72
Constitution des poules ou tableaux à élimination directe....48
Constitution des tableaux....70
Constitution des tableaux de sortie de poules....78
Contrôle des joueurs par club....41
Contrôle des joueurs par tableau....43
Contrôle des résultats....79; 80
Description des ligues....17
Description des salles....14

Description d'un club....20
Description d'un joueur....25
Détermination des paires définitives....46
Données du tournoi....11
Enregistrement de fichier....31
Fenêtre de dialogue....7
Gestion des rencontres....62; 73
Inscription des joueurs dans les tableaux....35
Paramétrage des convocations....57
Paramétrage des échéanciers....54
Paramétrage des étiquettes....87
Paramétrage d'impression....56; 59
Règlements clubs....38
Répartition des matchs....53
Disque dur de l'ordinateur....29
Données tournoi....11
Double clic....5
Durée moyenne des matchs....54

E

Edition
Edition de la liste des joueurs....83
Edition de l'état des inscriptions....86
Edition des convocations....57
Edition des étiquettes....87
Edition des feuilles de scores....65
Edition des joueurs par club....84
Edition des joueurs par tableau....85
Edition des poules....61
Edition des résultats....89
Edition des résultats par joueur....79
Edition des tableaux à élimination directe....61
Edition des tableaux vierges....61
Edition d'un échéancier....55
Edition d'une feuille de scores....74
Edition des convocations....40
Edition des tableaux....77
Editions avant tournoi....61
Enregistrement complet....30
Enregistrement de la base de données....77
Envoi des convocations....57
Envoi des résultats....88
Equivalent clavier....6
Etat financier des inscriptions....59
Exemple de lettre convocation....58
Exemple d'édition de feuille de score....67
Exemple d'édition de poules....63
Exemple d'édition de tableau final....63
Exemple d'édition des résultats d'un joueur....81

Exemple d'édition d'étiquettes 88

F

Fenêtre
Taille de fenêtre 8
Feuille de scores 67; 74
feuilles de scores 65
Fiche d'inscription 86
Fichier 29
Forfaits 69

G

Gestion de pauses 55
Gestion des fichiers 29
Gestion des inscriptions au tournoi 35
Gestion des règlements par club 38
Gestion du déroulement des rencontres 73
Glissement (de la souris) 5

H

Heure de début des rencontres 54
Heure prévue de début de match 55
Heures de convocation 59
Horaires de convocation 57

I

Icône
Icône de bandeau de fenêtre 7
Icône de boite à outils 6
Icônifier une fenêtre 8
Introduction d'un match dans un échéancier 55

J

Joueurs forfaits 69
Joueurs sans partenaire 46
Juge arbitre 52

L

Lancer un match 74
Langage d'imprimante 64
Lieu d'émission des convocations 58

Ligne de saisie de texte de dialogue 9
Ligues référencées 17
Ligues régionales de Badminton 17
Limitation du nombre de places d'un tableau 49
Limitation du nombre de sortants de poules 49
Liste
  Liste de dialogue 9
  Liste des joueurs par tableau 85
Liste d'attente 85
Liste des joueurs inscrits par club 42
Liste des joueurs inscrits par tableau 44
Liste des matchs d'un tableau 54

M

Marge d'étiquette 87
Marges de page 88
Marges d'un document 56
Match bloqué 74
Match en cours 74
Mémoire vive 29
Mémorisation d'un texte 10
Menu6
Mise à jour 77
Mise à jour de la base de données 30
Modifications de début de tournoi 69
Montants annexes 13

N

Nom de fichier 31
Nom des salles 14
Nom du tournoi 12
Nom d'un club 21
Nom d'une ligue 18
Nom et Prénom d'un joueur 25
Nombre de joueurs inscrit dans un tableau 49
Nombre de joueurs par club 42
Nombre de joueurs par tableau 44
Nombre de jours du tournoi 15
Nombre de matchs d'un tableau 49
Nombre de places d'un tableau 49
Nombre de poules de 4 52
Nombre de sortants de poules 52
Nombre de sortants des poules 49
Nombre de sortants d'un tableau 52
Nombre de terrains 15
Nombre d'étiquettes 87
Notions sur les fichiers 29

Numéro de licence d'un joueur 26
Numéro de match 55

O

Observation sur l'inscription d'un joueur dans un tableau 37
Observation sur un joueur 26
Observations sur un club 21
Ordre des matchs 54
Orientation de document 56; 59; 62
Orientation des feuilles de scores 67
Orientation d'une feuille de scores 74

P

Paire définitive 47
Pauses dans l'échéancier 55
Place disponible sur le disque 64
Place disponible sur le disque 30
Placement des joueurs dans les tableaux 52
Pointeur de la souris 5
Poule de 5 51
poules de 4 52
Préparation des tableaux 45
Prévisualisation 56; 88

R

Règlements d'inscriptions
    Définition des montants d'inscription 12
Remise sur les tarifs d'inscription 13
Remplacement d'un joueur par un autre 70
Répartition des matchs 15
Répertoire du disque 31
Reporter un match 74
Responsable d'un club 21
Résultats d'un adversaire 80
Retour d'une feuille de scores 75

S

Sablier 5
Saisie
    Adresse de l'expéditeur des convocations 58
    Choix de la catégorie d'un joueur 26
    Choix de la série du tableau d'un joueur 36
    Choix des tableaux d'un joueur 36
    Choix du classement d'un joueur 26

Choix du nombre de sortants d'un tableau....52
Choix du sexe d'un joueur....26
Choix du type d'élimination d'un tableau....51
Définition du nom de fichier....31
Détermination des heures de convocation....59
Détermination des partenaires proposés....36
Détermination du nombre de poules de 4....52
Détermination du nombre de sortants de poules....52
Introduction d'un match dans un échéancier....55
Lieu d'émission des convocations....58
Placement des joueurs dans les tableaux....52
Saisie de la date d'inscription d'un joueur....36
Saisie de l'heure de fin d'un match....75
Saisie des montants annexes....39
Saisie des règlements d'inscriptions....39
Saisie du nom d'un club....21
Saisie du nom d'une ligue....18
Saisie du nom et du prénom d'un joueur....25
Saisie du numéro de licence....26
Saisie du score d'un match....75
Saisie du sigle d'un club....21
Saisie du sigle d'une ligue....18
Saisie d'un abandon....75
Saisie d'un WO....75
Sortie d'un match d'échéancier....55
Score de match....80
Sexe d'un joueur....26
Sigle d'un club....21
Sigle d'une ligue....18
Simple clic....5
Sortie de poules....78
Sortie d'un match d'échéancier....55
Souris
Manipulation de la souris....5
Pointeur de la souris....5
Vitesse de la souris....5
Suppression
Suppression d'un club....22
Suppression d'un joueur....27
Suppression d'une ligue....18
Suppression d'une salle....15

T

Taux de remise d'inscription....13
Téléphone du responsable d'un club....22
Temps de repos
Définition du temps de repos....12
Tête de série....85
Têtes de série....52

Tirage au sort
Edition pour tirage au sort....85
Tirage au sort des sorties de poules....78
Tirage au sort des joueurs....52

V

Valeur des remise d'inscription....13
Vérification croisée de la base de données....86
Ville d'un club....21
Vitesse de la souris....5

Z

Zone de saisie de texte de dialogue....10

1. Ce qu'il faut savoir avant de commencer

BadPlus est un logiciel fonctionnant dans l'environnement Windows 3.1 et plus. Il est donc nécessaire de disposer d'une configuration matérielle supportant cet environnement.

BadPlus permet de gérer un tournoi de Badminton depuis les inscriptions des joueurs jusqu'à la gestion des matchs au moment du tournoi. C'est un outil d'aide à la gestion d'un tournoi de Badminton dans la mesure où il apporte une méthodologie de gestion que l'organisateur se doit de respecter. De plus il dispose de fonctionnalités permettant de minimiser les erreurs de saisie ou cohérence (saisie unique des noms des joueurs, sélection par listes filtrées).

BadPlus permet de réaliser des tournois se déroulant en tableaux à élimination directe ou en poules de 3, 4 ou 5 joueurs. Il calcule pour vous le nombre adéquat de poules ou la position des pré-tours et exempts dans les tableaux à élimination directe, conformément aux règlementations IBF. En poule, BadPlus favorise le nombre de poules de trois joueurs afin de minimiser le nombre de matchs, il offre cependant la possibilité à l'organisateur de fixer le nombre de poules de quatre joueurs.

Les tirages au sort des joueurs dans les tableaux peuvent se faire manuellement ou automatiquement. Le mode automatique est conforme à la Règlementation IBF qui préconise la séparation des provenances dans les poules ou tableaux à élimination directe.

BadPlus à fait l'objet de nombreux tests et utilisations sur des tournois officiels homologués par la FFBa de niveau régional, national et international dans les catégories jeunes comme seniors.

Attention ! La version 2.0 de BadPlus permet de gérer les tournois de type individuel. Il n'est pas en mesure actuellement de gérer les tournois ou championnats par équipes ou les rencontres entre deux équipes de clubs ou nations.

BadPlus a déjà été utilisé sur plusieurs tournois et championnats :

- tournoi régional de Ceyzériat / Bourg en Bresse octobre 93 (132 inscrits NC et D),
- tournoi régional d'Aubigny sur Nère octobre 93 (78 inscrits NC à C),
- tournoi jeunes d'Aubigny octobre 93 (114 inscrits benjamins à juniors),
- tournoi régional de Saint-Cyr sur Loire novembre 93 (80 inscrits NC à D),
- tournoi international d'Issy les Moulineaux novembre 93 (200 inscrits B et A),
- championnat individuel de la ligue du Centre décembre 93 (62 inscrits NC et C),
- grand prix national jeunes de la Ligue du Centre décembre 93 (98 inscrits benjamins à cadets),
- tournoi interne de Tours décembre 93 (77 inscrits Sport loisirs, NC à B),
- tournoi national de Besançon février 94 (244 inscrits NC à B),
- championnat individuel jeunes de la ligue du Centre mars 94 (~50 inscrits poussins à minimes),
- tournoi national de Tours mai 94 (270 inscrits NC à A).

Nous tenons à remercier très sincèrement les organisateurs de ces différentes manifestations pour la confiance qu'ils ont su nous témoigner et particulièrement :

- **Christiane GAMARD** présidente du club d'Issy les Moulineaux, **Yves DAUMAS** et son équipe d'organisation du tournoi,

- **Brigitte MARCHAND** présidente du club de Besançon et **Olivier JAN** juge arbitre du tournoi,
- **Jean-Christian MEIGNAN** président de la Ligue du Centre, **Patrick FAURI** responsable de la commission formation de la Ligue du Centre et juge arbitre des différents championnats de Ligue, **Patrice BOISTARD** responsable de la commission classement de la Ligue du Centre et président du club d'Aubigny sur Nère,

Nos remerciements tous particuliers à **Frédéric PICHARD** président des clubs de Ceyzériat et Bourg en Bresse, qui a été le premier à prendre le pari d'utiliser BadPlus pour son tournoi et qui nous a permis de le rendre réellement opérationnel.

2. Quelques notions générales

2.1. Manipulation de la souris

Dans l'environnement Windows, la souris permet de sélectionner un élément à l'écran, d'appuyer sur un bouton, faire défiler une liste ou lancer une commande de menu. Son utilisation est fondamentale et permet souvent des gains de temps importants comparée à l'utilisation exclusive du clavier.

La plupart du temps, elle se présente sous la forme d'un boîtier roulant sur une boule. Lorsque vous déplacez la souris, un pointeur à l'écran se déplace. Si le déplacement vous parait trop rapide il est toujours possible de le ralentir à l'aide du panneau de configuration de Windows (Cf. Manuel Windows). Une souris comporte la plupart du temps deux boutons. Dans BadPlus, seul le bouton de gauche est utilisé. Le bouton de la souris peut s'utiliser de trois manières :

- Le simple clic (enfoncez et relâcher le bouton), l'utilisation la plus courante est le clic sur un bouton à l'écran ou dans une liste pour sélectionner un élément.
- Le double clic (deux simples clics rapprochés), l'utilisation la plus courante est le double clic dans une liste de fichiers où le premier clic sélectionne le fichier et le second exécute l'action du bouton par défaut de la boite de dialogue (cette utilisation n'est gérée que dans certaines boites de dialogue particulières comme le chargement et l'enregistrement de fichier). Windows différencie le double clic de deux simples clics par le temps qui s'écoule entre le premier relâchement du bouton et le deuxième enfoncement. Si vous avez des difficultés à effectuer un double clic, c'est peut-être que ce temps est trop court, vous pouvez l'augmenter à l'aide du panneau de configuration de Windows (Cf. Manuel Windows).
- Le glissement (enfoncez le bouton et déplacez la souris sans relâcher le bouton, relâchez au moment ou la sélection souhaitée est atteinte), l'utilisation dans BadPlus est exclusivement réservée à la sélection d'un texte dans une zone de saisie.

Enfin, il faut bien différencier à l'écran le pointeur de la souris (qui apparaît le plus souvent sous la forme d'une flèche ou d'un sablier) qui représente la position de la souris, du curseur qui apparaît dans les textes et qui représente la position d'insertion d'un caractère (clavier).

2.2. Les principales entités apparaissant à l'écran

Dans BadPlus, les principales entités apparaissant à l'écran sont : les menus déroulants, la boite à outils, les dialogues et les différents objets apparaissant dans ces dialogues.

2.2.1. Les menus déroulants

Les menus déroulants sont les listes de commandes qui apparaissent lorsque l'on clique sur un des mots contenu dans la barre en haut de l'écran. Pour activer une commande de menu il suffit de cliquer sur la commande souhaitée.

Lorsqu'une commande de menu comporte "..." à la fin du texte, cela signifie qu'une boite de dialogue sera ouverte (voir § "2.2.3. Les dialogues").

L'inscription : CTRL+"Lettre", à la suite de certaines commandes de menu définissent un équivalent clavier. Cela signifie que ces commandes de menu peuvent être activées sans ouvrir le menu, en tapant la lettre au clavier tout en maintenant la touche

appuyée. Cette méthode permet d'accéder plus rapidement à des commandes de menu souvent utilisées.

Une autre méthode d'activation rapide des commandes de menu est d'utiliser les boutons de la boite à outils (voir § 2.2.2. La boite à outils).

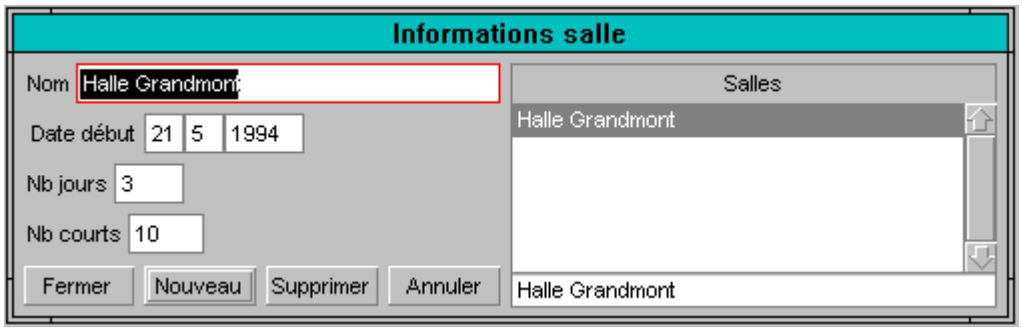
2.2.2. La boite à outils

La boite à outil de BadPlus contient des boutons de commandes sous forme d'icônes représentant leur fonction. Ils sont équivalents aux commandes de menu, ils permettent un accès plus rapide pour une action souvent utilisée. Seules quelques commandes des menus de BadPlus sont disponibles sous forme de boutons de commandes :

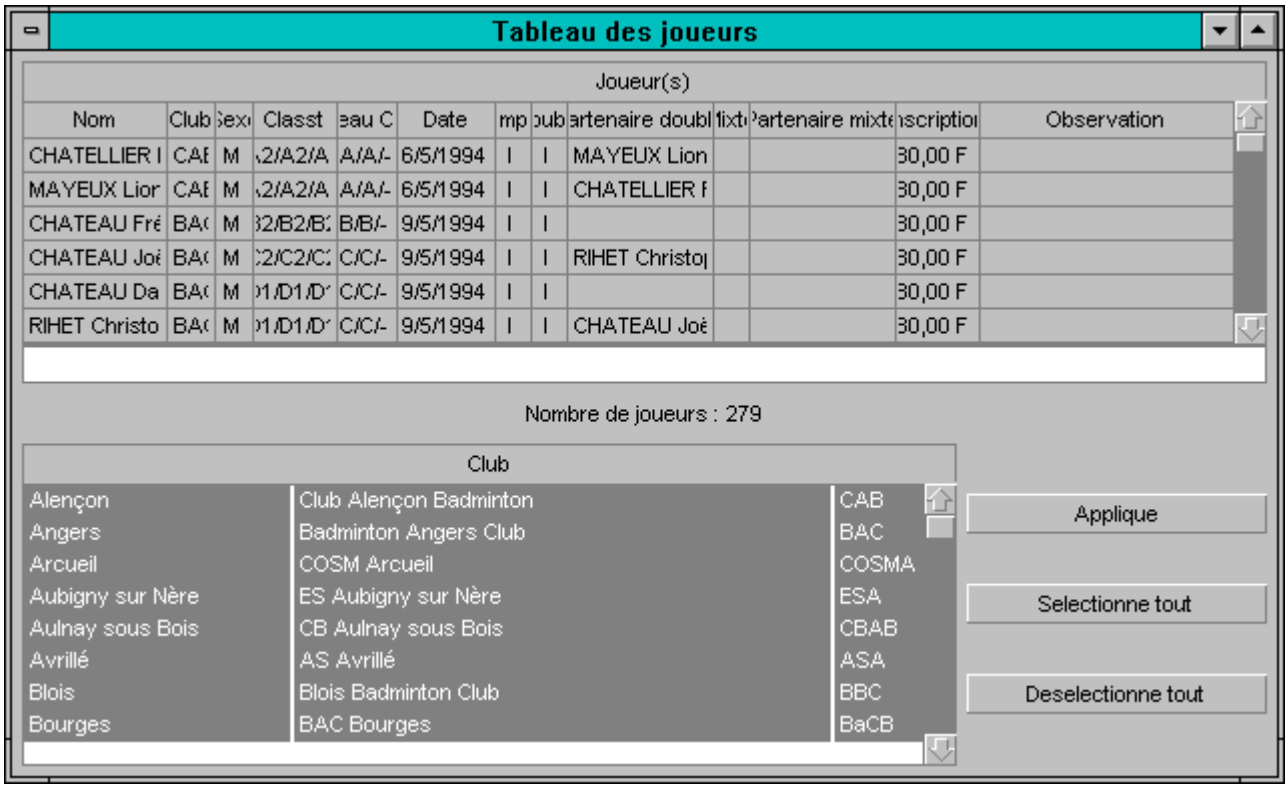
- menu Fichier : Quitter, Chargement tournoi et Enregistre tournoi
- menu Saisie : Données tournoi, Description des salles, Description joueurs, Règlements clubs, Constitution des tableaux et Gestion des matchs
- menu Impression : Convocations clubs, Etiquettes clubs et Feuilles de match

2.2.3. Les dialogues

Les dialogues sont des fenêtres apparaissant à l'écran à la suite du lancement d'une commande. Il existe deux types de dialogues : les boites de dialogue et les fenêtres de dialogue. La seule différence qui les caractérise réside dans le fait qu'une boite de dialogue n'autorise que les actions effectuées sur les entités qu'elle contient, alors qu'une fenêtre de dialogue peut rester ouverte lors du lancement de commandes de menus ou l'utilisation d'une boite de dialogue.



Boite de dialogue



Fenêtre de dialogue

Pour les reconnaître, vous pouvez remarquer la différence d'aspect des bandeaux : l'un contient des icônes, l'autre non. De plus, la plupart du temps, la fenêtre de dialogue ne possède aucun bouton de fermeture, pour fermer une fenêtre de dialogue vous devez cliquer sur l'icône de gauche dans le bandeau et activer la commande fermeture (un double clic sur cette icône produira le même effet).

La première icône de droite permet d'"icônifier" la fenêtre, c'est à dire de la réduire à l'état d'icône sur le fond de l'écran. Ceci permet d'augmenter la place disponible à l'écran tout en pouvant rappeler rapidement la fenêtre en faisant un double clic sur son icône. Souvent, l'icône représentant la fenêtre peut se retrouver derrière d'autres, il convient dans ce cas de déplacer les fenêtres supérieures ou de les icônifier à leur tour pour retrouver la fenêtre recherchée.

La deuxième icône de droite peut prendre deux aspect : ou . Dans le premier cas, l'icône permet d'afficher la fenêtre en plein écran. Dans le second, l'icône permet de revenir à la taille d'origine.

Vous remarquerez que la fenêtre principale de BadPlus possède les mêmes icônes. Ce qui s'applique pour des fenêtres internes à BadPlus s'applique également à toutes les fenêtres apparaissant dans Windows.

2.2.4. Les contrôles

Les fenêtres ou boites de dialogues comportent des objets se retrouvant régulièrement et ayant toujours le même comportement. Il en existe plusieurs sortes : les boutons de commandes, les boutons d'options, les listes, les lignes de saisie de texte et les zones de saisie de texte.

a) Les boutons de commandes

Les boutons de commandes permettent d'activer une action.

Les boutons de commandes dans les dialogues sont représentés par des rectangles en relief contenant un ou plusieurs mots décrivant leur fonction.

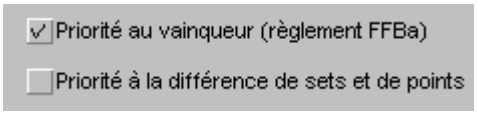
Boutons de commandes

Le bouton qui possède un double relief est le bouton par défaut du dialogue. Il peut être activé par la touche ↵ du clavier sauf quand le curseur (position d'insertion de caractères) se trouve dans une zone de saisie de texte (voir § "e. Les zones de saisie de texte"). Quand le texte du bouton comporte "..." à la fin, cela signifie qu'une nouvelle boite de dialogue sera ouverte par ce bouton.

b) Les boutons d'options

Les boutons d'options permettent de choisir une option parmi plusieurs ou de sélectionner une option unique.

Les boutons d'options sont des petits carrés en relief suivis d'une chaîne de caractères décrivant l'option.

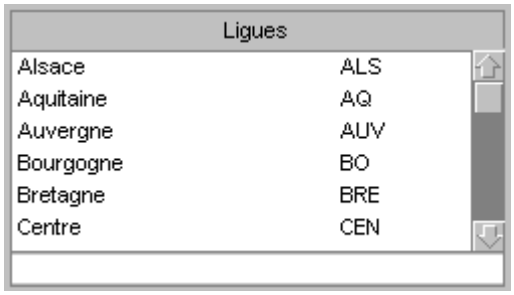


L'option est sélectionnée lorsque le signe ✓ apparaît à l'intérieur du carré. Les boutons d'options peuvent être isolés ou en "famille". Lorsque l'on sélectionne un bouton d'option d'une famille, le bouton précédemment sélectionné dans la famille est remplacé au profit du nouveau.

c) Les listes

Les listes permettent de sélectionner un ou plusieurs éléments parmi d'autres.

Les listes sont des objets rectangulaires comportant la plupart du temps un titre, un ascenseur vertical, une zone d'affichage des éléments de la liste, et une zone d'affichage de l'élément sélectionné.



Liste à sélection unique

L'ascenseur d'une liste peut être utilisé de différentes manières :

- un clic sur l'une des icônes représentant une flèche vers le haut ou vers le bas déplace la liste d'une ligne dans le sens de la flèche.

- un glissement de la souris sur la partie gris clair en relief entre les deux flèches déplace en temps réel le contenu de la liste dans le sens du glissement,

- un clic dans une des deux zones gris foncé entre la partie gris clair en relief et l'une des flèche déplace le contenu de la liste d'une demi hauteur de liste.

Les listes peuvent être à sélection unique ou multiple. Pour les listes à sélection unique, lorsqu'un élément est sélectionné, il apparaît en bas de la liste dans la zone d'affichage de la sélection. Pour les listes à sélection multiple, cette zone n'existe pas et les éléments sélectionnés s'ajoutent les uns aux autres (cliquer sur un élément déjà sélectionné le désélectionne).

d) Les lignes de saisie de texte

Une ligne de saisie de texte permet, comme son nom l'indique de saisir un texte au clavier. C'est un rectangle souvent référencé par un texte le précédent.

Ligne de saisie de texte

Avant de saisir le texte, ce contrôle doit être sélectionné, un simple clic suffit ou appuyez sur la touche jusqu'à ce que la ligne de saisie de texte souhaitée soit sélectionnée (entourée de rouge). Ce contrôle peut contenir 256 caractères maximum et ne

permet pas l'écriture sur plusieurs lignes. La touche ↵ est sans effet dans ce type de contrôle et active le bouton par défaut (en double relief) du dialogue s'il existe. Le texte saisi dans ce contrôle peut être sélectionné par un glissement de la souris (voir § "2.1. Manipulation de la souris"). Lorsqu'un texte ou une partie d'un texte est sélectionnée, cette sélection est remplacée par la première touche tapée au clavier.

Dans le texte suivant, on souhaite remplacer le mot "championnat" par "tournoi".

Sélection du mot "championnat" par un glissement de la souris du "c" au t".

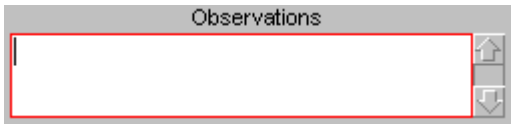
On tape la lettre "t" au clavier correspondant à la première lettre du mot "tournoi".

On termine de taper le mot "tournoi".

e) Les zones de saisie de texte

Une zone de saisie de texte permet, de saisir un texte au clavier sur éventuellement plusieurs lignes.

Une zone de saisie de texte a le même aspect qu'une liste à sélection multiple. Ce qui différencie ces deux contrôles est leur contenu.



Zone de saisie de texte

Comme pour la ligne de saisie de texte, ce contrôle doit être sélectionné avant toute saisie. Un simple clic suffit ou appuyez sur la touche ⇆ jusqu'à ce que la zone de saisie de texte souhaitée soit sélectionnée (entourée de rouge). Ce contrôle peut contenir 32 000 caractères maximum avec des changements de ligne. Ces changement de lignes s'obtiennent par la touche ↵, dans ce cas elle est sans effet sur le bouton par défaut (en double relief) du dialogue. La saisie de texte dans ce contrôle suit le même principe que pour la ligne de saisie de texte. Par contre, lorsque le texte arrive en butée sur le bord droit du contrôle, la suite est mise automatiquement sur la ligne suivante. Lorsque le nombre de lignes de texte dépasse la hauteur du contrôle, vous pouvez utiliser l'ascenseur vertical pour déplacer la partie visible du texte. Son utilisation est identique à celle des ascenseurs de listes (voir § "c. Les listes"). Attention ! l'utilisation de l'ascenseur ne déplace pas le curseur (la position d'insertion du prochain caractère frappé reste inchangée).

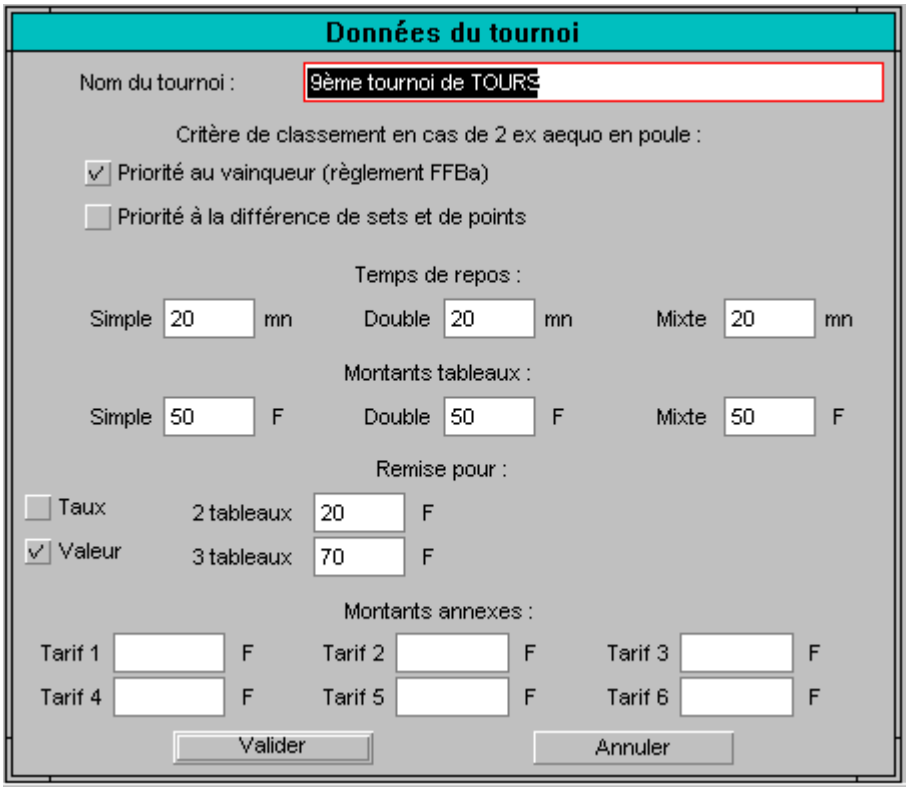
3. Informations générales sur le tournoi

3.1. Données générales

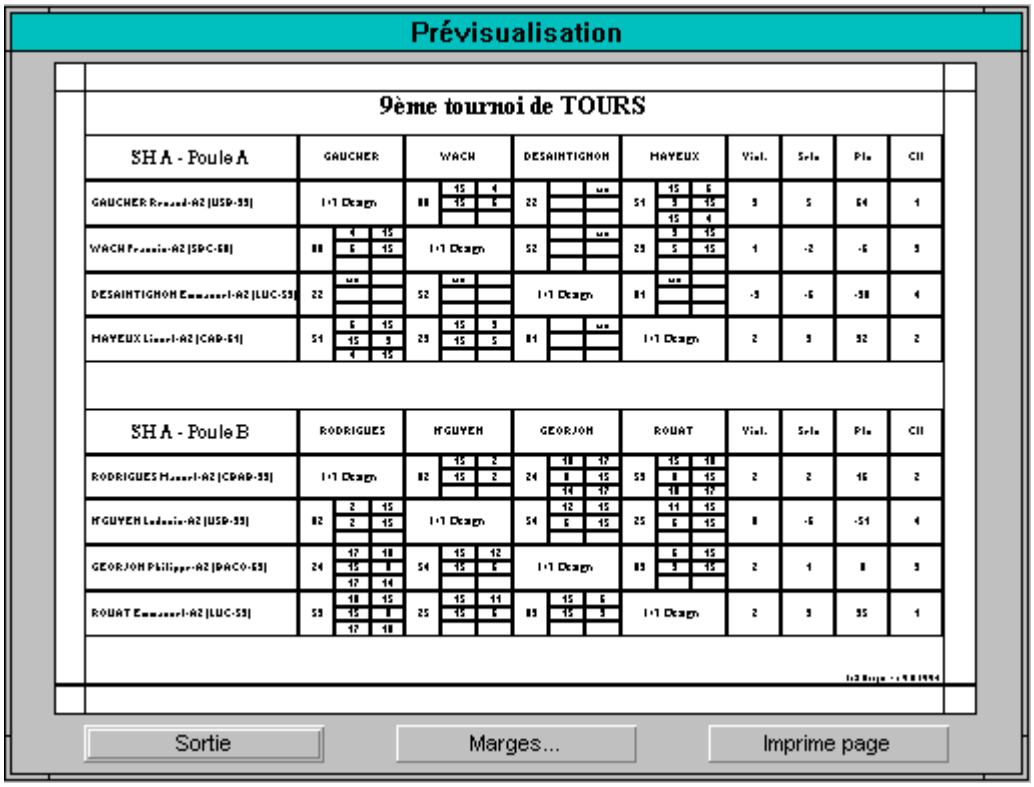
BadPlus demande dans un premier temps des informations générales définissant le tournoi. Il s'agit du nom du tournoi, du critère de classement en poule en cas de deux joueurs ex aequo, des temps de repos, des montants et remises d'inscription, des montants annexes au tournoi.

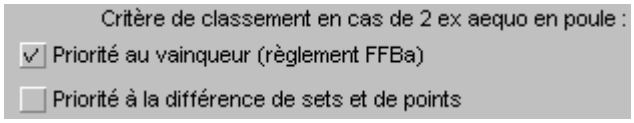
Pour définir ces informations, lancez la commande "Données Tournoi..." du menu "Saisie" :

A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :

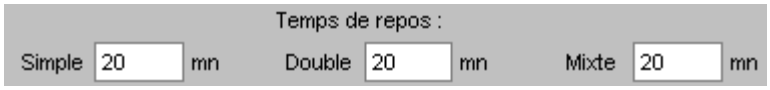


Le nom du tournoi s'indique dans la première zone de saisie référencée par le texte "Nom du tournoi :". Avant de taper le texte, vérifiez bien que la zone de saisie est sélectionnée, elle doit apparaître à l'écran entourée de rouge. Tapez le nom de votre tournoi. Le nom du tournoi est affiché sur tous les tableaux de résultats de BadPlus (poules et tableaux à élimination directe).

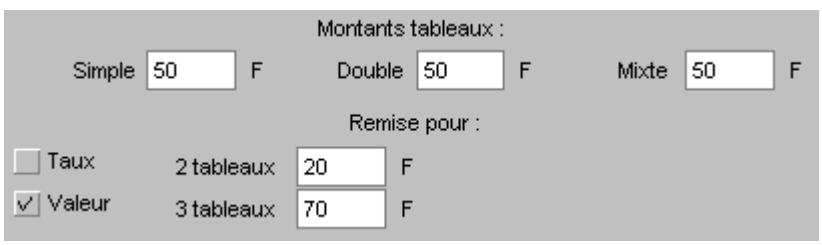



Critère de classement en cas de 2 ex aequo en poule :
Priorité au vainqueur (règlement FFBa)
Priorité à la différence de sets et de points

Le choix du critère de classement des joueurs en poule permet d'opter pour la réglementation FFBa donnant priorité (en cas de deux égalités) au vainqueur du match les ayant opposé. Cette option est la seule acceptée pour les tournois officiels de la FFBa, cependant, afin de permettre à certains organisateurs de tournois amicaux ou internes, de respecter des règles largement utilisées par le passé, il est permis de choisir un calcul de classement basé exclusivement sur le décompte des points.

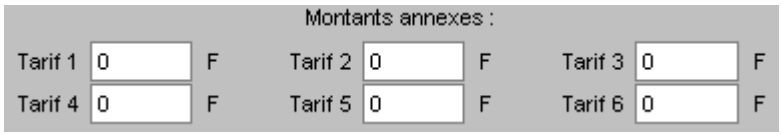


BadPlus permet de définir le temps de repos minimum entre deux matchs consécutifs d'un joueur. Par défaut, le temps est de 20 minutes (réglementation minimale FFBa). Il vous est possible de le changer en différenciant suivant le type de match (simple, double ou mixte).



Pour gérer les règlements d'inscriptions des clubs (voir § "6.2. Gestion des règlements par club" et "7.4. Envoi des convocations"), il est nécessaire d'indiquer le tarif des inscriptions. Vous avez la possibilité de différencier les tarifs en fonction du type de tableau (simple, double ou

mixte). Dans le cas de tarifs dégressifs en fonction du nombre de tableaux, vous pouvez indiquer une remise en taux ou en valeur.



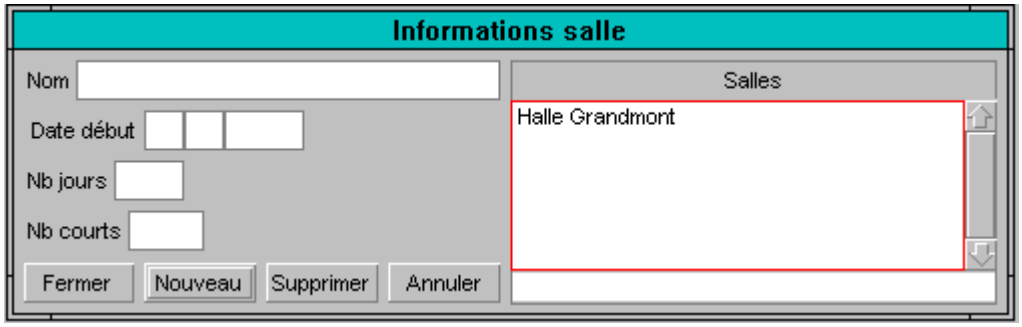
La plupart du temps, l'organisation d'un tournoi ne se limite pas à la gestion des inscriptions et matchs. Il est souvent offert des facilités d'hébergements et repas. La définition de montants annexes permet de gérer ces coûts par club (voir § "6.2. Gestion des règlements par club"). Dans ce cas, il est nécessaire de définir les montants de base des règlements annexes. BadPlus vous offre la possibilité de définir 6 tarifs différents.

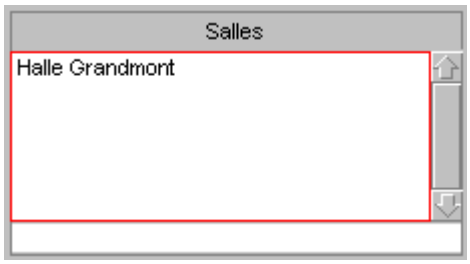
3.2. Description des salles

Pour définir au mieux le planning des matchs, BadPlus a besoin de connaître le nombre de salles, le nombre de jours pendant lesquels se déroule le tournoi dans chaque salle et le nombre de courts utilisés dans chaque salle. Ces renseignements ne sont pas indispensables lors de la saisie des inscriptions et peuvent donc être indiqués au moment de la définition de l'échéancier des matchs dans chaque salle (voir § "7.3. Répartition des matchs"). Cependant, si vous connaissez ces informations au moment des inscriptions, vous pouvez les saisir de la manière suivante :

Lancez la commande "Description des salles..." du menu "Saisie" :

A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :





La liste apparaissant à droite contient les noms des salles. Vous pouvez modifier les renseignements liés à une salle en la sélectionnant dans cette liste, ils apparaissent alors dans les champs de saisie.

Indiquez le nom de la salle dans la zone de saisie référencée par le texte "Nom".

Indiquez la date du premier jour d'utilisation de cette salle en respectant l'ordre jour-mois-année (l'année peut s'indiquer sur deux ou quatre chiffres).

Dans cette zone de saisie vous devez indiquer le nombre de jours d'utilisation de la salle à partir de la date de début et sans interruption, BadPlus créera les dates des jours d'utilisation. Dans le cas où vous utilisez une salle sur des jours non consécutifs, vous devez créer plusieurs fois la même salle avec des dates de début différentes.

Enfin, vous devez donner le nombre de terrains utilisés lors du tournoi dans le dernier champ de saisie. Au cas où le nombre de courts serait différent d'une journée à l'autre, vous devez créer plusieurs fois la même salle en indiquant pour chacune des dates le nombre de terrains respectifs.

Le bouton

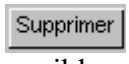
permet d'enregistrer la dernière salle saisie et ferme la boite de dialogue.

Le bouton

permet d'enregistrer la dernière salle saisie sans fermer la boite de dialogue et d'en créer une nouvelle. Les champs de saisie conservent les dernières valeurs à l'exception du nom de la salle. Si vous tentez de fermer le dialogue à ce moment là, BadPlus considère que vous essayez de créer une salle sans nom et vous avertira de l'impossibilité de créer cette salle.

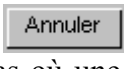
Vous devrez donc vider tous les champs de saisie avant de fermer la boite de dialogue soit champ par champ soit en cliquant le bouton

.

Le bouton 

permet de supprimer la salle sélectionnée dans la liste. Cette commande n'est possible que si aucun match défini dans cette salle n'est commencé.

Dans ce cas, pour supprimer la salle sélectionnée vous devez préalablement enlever tous les scores des matchs joués dans cette salle (voir § "10.1. Gestion du déroulement des rencontres"). Lorsque vous supprimez une salle, la répartition des matchs de cette salle est également supprimée, vous devez les répartir à nouveau sur d'autres créneaux horaires dans d'autres salles (voir § "7.3. Répartition des matchs").

Le bouton 

permet d'annuler les renseignements courants de la zone de saisie. Dans le cas où une salle est sélectionnée dans la liste, ses anciennes informations sont mises à jour dans les champs. Si aucune salle n'est sélectionnée, les champs sont vidés.

Lorsque vous sélectionnez une salle dans la liste, BadPlus enregistre la salle éventuellement en cours de saisie et remplace les valeurs contenues dans les zones de saisie par celles de la nouvelle salle sélectionnée.

Lorsque vous saisissez une nouvelle salle, tous les champs de saisie sont obligatoires. Si vous en omettez un, BadPlus refusera de vous la créer en vous informant à l'aide du message suivant :

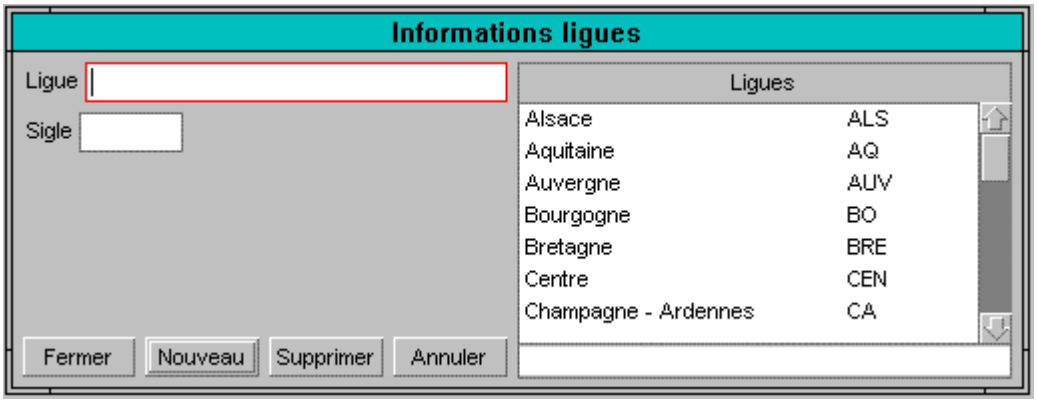
4. Constitution de la base de données des joueurs

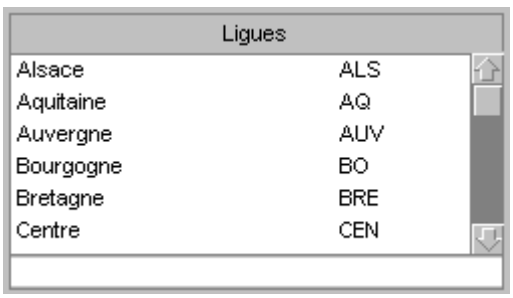
4.1. Description d'une ligue

Lorsque vous démarrez BadPlus, vous pouvez charger votre tournoi ou, si vous saisissez un nouveau tournoi, vous devez charger le fichier "ligues.bad". Dans un cas comme dans l'autre, l'ensemble des ligues de France sera pré-saisi à moins que vous en ayez supprimé. Vous vous servirez donc de la description des ligues principalement pour ajouter des ligues (en cas de nouvelles créations) ou des pays que vous assimilerez à des ligues.

Pour décrire une ligue vous devez donc lancer la commande "Description ligues..." du menu "Saisie" :

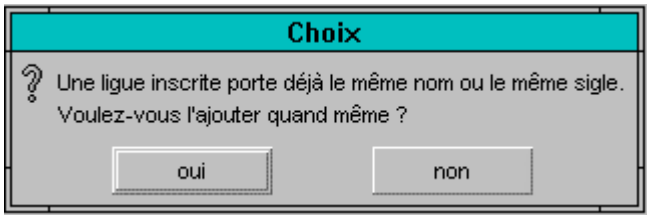
A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :





La liste à droite contient les noms des ligues déjà référencées. Vous pouvez modifier les renseignements (nom et sigle) liés à une ligue en la sélectionnant dans cette liste, ils apparaissent alors dans les champs de saisie.

Ligue La ligne de saisie de texte référencée par "Ligue" permet de saisir le nom de la nouvelle ligue (ou du pays) à ajouter, ou modifier le nom de la ligue sélectionnée dans la liste. Si vous ajoutez un nom de ligue déjà enregistré, le dialogue suivant apparaît :



Répondez par l'affirmative si vous souhaitez ajouter une ligue de même nom, sinon répondez par la négative.

Sigle La ligne de saisie de texte référencée par "Sigle" permet de saisir le sigle de la nouvelle ligue (ou du pays) à ajouter, ou de modifier le sigle de la ligue sélectionnée dans la liste. Dans le cas où vous indiquez un sigle déjà existant le dialogue de confirmation précédent apparaît.

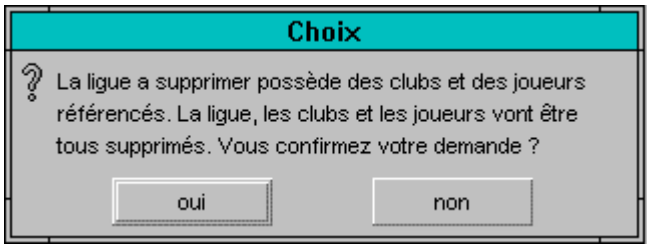
Le bouton Fermer permet d'enregistrer la dernière ligue saisie et ferme la boite de dialogue.

Le bouton Nouveau permet d'enregistrer la dernière ligue saisie sans fermer la boite de dialogue. Vous pouvez dans ce cas en saisir une nouvelle.

Le bouton Supprimer permet de supprimer la ligue sélectionnée dans la liste. Dans le cas où au moins un joueur de cette ligue a déjà joué un match (voir le chapitre "Saisie des résultats des rencontres") le dialogue suivant apparaît vous indiquant l'impossibilité de suppression de la ligue :

Message informatif
La ligue ne peut pas etre supprimée, au moins un de ses joueurs a déjà commencé le tournoi (au moins un score saisi) !
Sortie

Si aucun joueur de cette ligue n'a encore commencé le tournoi, lors de la suppression de la ligue l'ensemble des clubs qui lui sont attachés et l'ensemble des joueurs de ces clubs sont également supprimés. Le message de confirmation suivant apparaît :


Choix
La ligue a supprimer possède des clubs et des joueurs référencés. La ligue, les clubs et les joueurs vont être tous supprimés. Vous confirmez votre demande ?
oui
non

Confirmez ou infirmez la suppression.

Si la ligue ne possède aucun joueur ni club, la suppression est effectuée sans demande de confirmation.

Le bouton

permet d'annuler les renseignements courants des zones de saisie. Dans le cas où une ligue est sélectionnée dans la liste, ses anciennes informations sont remises à jour dans les champs. Si aucune ligue n'est sélectionnée, les champs sont vidés.

Lorsque vous sélectionnez une ligue dans la liste, BadPlus enregistre la ligue éventuellement en cours de saisie et remplace les valeurs contenues dans les zones de saisie par celles de la nouvelle ligue sélectionnée.

Les champs ligue et sigle doivent être obligatoirement renseignés. Si vous omettez l'un d'eux, le message d'information suivant apparaît :

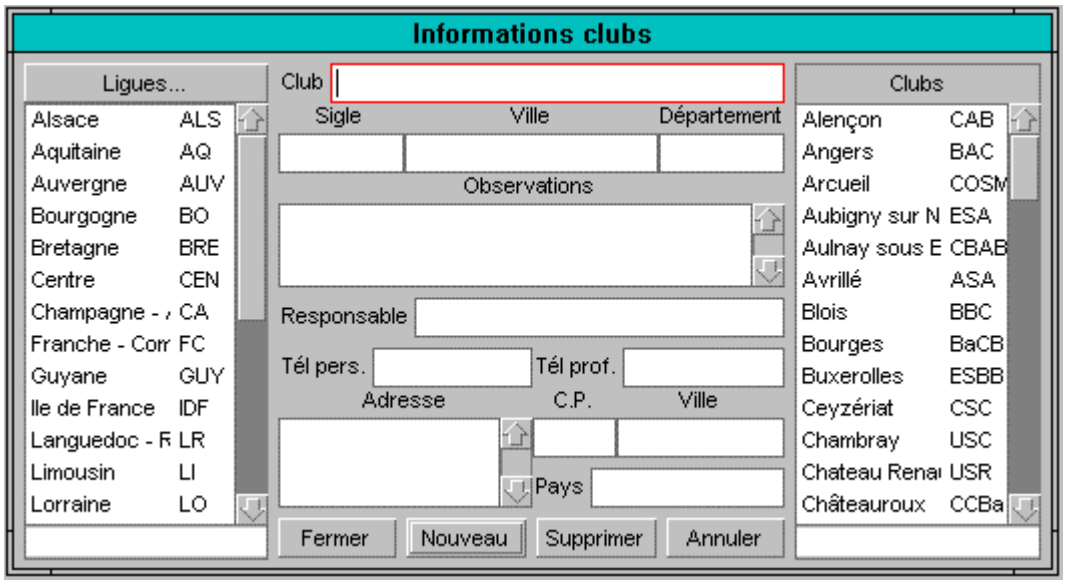
Message informatif
Informations incomplètes sur la ligue à modifier ! Champs obligatoires : nom et sigle de la ligue.
Sortie

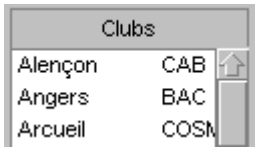
4.2. Description d'un club

Au début de la création d'un tournoi (chargement de "ligues.bad"), BadPlus ne contient aucun club. Le club permet de référencer les joueurs inscrits au tournoi, de plus son sigle apparaît dans tous les tableaux de résultats (poules et tableaux à élimination directe). Le nom et l'adresse du correspondant sont indispensables dans le cas où vous envoyez les convocations aux clubs avant votre tournoi (voir § "7.4. Envoi des convocations).

Pour décrire un club vous devez donc lancer la commande "Description clubs..." du menu "Saisie" :

A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :

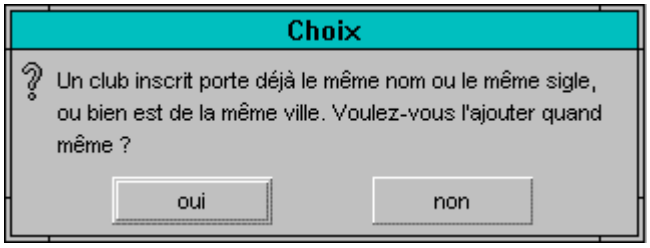




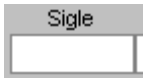
La liste à droite contient les noms des clubs déjà référencés. Vous pouvez modifier les renseignements liés à un club en le sélectionnant dans cette liste, ils apparaissent alors dans les champs de saisie.

La liste de gauche contient les noms des ligues (ou pays) déjà référencées (voir paragraphe "Description d'une ligue"). Cette liste sert à indiquer la ligue (ou le pays) d'appartenance du nouveau club à ajouter, ou modifier celle du club sélectionné dans la liste. Le titre de cette liste est un bouton qui permet d'accéder directement à la description des ligues. Il s'avère très intéressant lorsque l'on a oublié une ligue (ou un pays) car il évite de sortir de la boite de dialogue de description des clubs. Lorsque la boite de dialogue de description des ligues est fermée, la liste des ligues est alors mise à jour.

La ligne de saisie de texte référencée par "Club" permet de saisir le nom du nouveau club à ajouter, ou modifier le nom du club sélectionné dans la liste. Si vous ajoutez un nom de club déjà enregistré, le dialogue suivant apparaît :

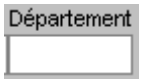

Choix
Un club inscrit porte déjà le même nom ou le même sigle, ou bien est de la même ville. Voulez-vous l'ajouter quand même ?
oui
non

Répondez par l'affirmative si vous souhaitez ajouter un club de même nom, sinon répondez par la négative.



La ligne de saisie de texte référencée par "Sigle" permet de saisir le sigle du nouveau club à ajouter, ou modifier le sigle du club sélectionné dans la liste. Le sigle du club apparaît sur la plupart des éditions à la suite des noms des joueurs. Dans le cas où vous indiquez un sigle déjà existant, le dialogue de confirmation précédent apparaît.

La ligne de saisie de texte référencée par "Ville" permet d'indiquer la ville du nouveau club à ajouter, ou modifier la ville du club sélectionné dans la liste. Dans le cas où vous indiquez une ville déjà existante le dialogue de confirmation précédent apparaît.

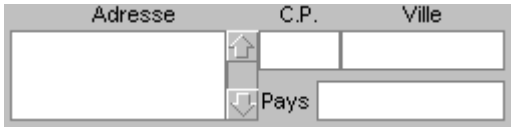


La ligne de saisie de texte référencée par "Département" permet d'indiquer le numéro du département (ou l'indicatif du pays pour les clubs étrangers) du nouveau club à ajouter, ou modifier le numéro de département du club sélectionné dans la liste. Le numéro de département apparaît sur la plupart des éditions à la suite des noms des clubs ou des sigles.

Vous pouvez saisir des observations liées aux clubs dans la zone de saisie de texte référencée par "Observations". Ces informations ne sont pas indiquées dans les éditions, elles servent de rappel dans les consultations écran.

La ligne de saisie de texte référencée par "Responsable" permet d'indiquer le nom du responsable du nouveau club à ajouter, ou modifier celui du club sélectionné dans la liste. Le nom du responsable est utilisé dans le mailing de confirmation d'inscription (voir paragraphe "Envoi des convocations"). Ce champs doit être obligatoirement renseigné.

Les champs "Tél pers." et "Tél prof." permettent d'indiquer deux numéros de téléphones pour joindre le responsable du club.

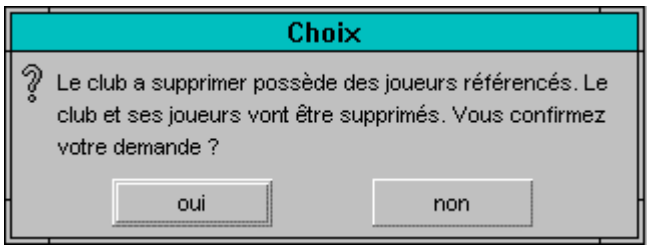


Les champs "Adresse", "C.P.", "Ville", et "Pays" correspondent à l'adresse d'envoi des convocations (voir § "7.4. Envoi des convocations").

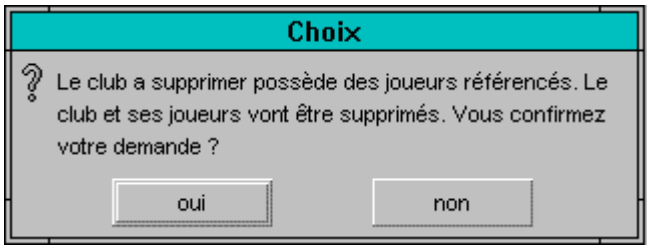
Le bouton Fermer permet d'enregistrer le dernier club saisi et ferme la boite de dialogue.

Le bouton Nouveau permet d'enregistrer le dernier club saisi sans fermer la boite de dialogue. Vous pouvez dans ce cas en saisir un nouveau. La ligue du club précédent est conservée (pensez à la changer si votre nouveau club ne fait pas partie de cette ligue) alors que les autres champs sont vidés.

Le bouton Supprimer permet de supprimer le club sélectionné dans la liste. Dans le cas où au moins un joueur de ce club a déjà joué un match (voir le chapitre "Saisie des résultats des rencontres") le dialogue suivant apparaît vous indiquant l'impossibilité de suppression du club :


Choix
Le club a supprimer possède des joueurs référencés. Le club et ses joueurs vont être supprimés. Vous confirmez votre demande ?
oui
non

Si aucun joueur de ce club n'a encore commencé le tournoi, lors de la suppression du club l'ensemble des joueurs qui lui sont attachés est également supprimé. Le message de confirmation suivant apparaît :


Choix
Le club a supprimer possède des joueurs référencés. Le club et ses joueurs vont être supprimés. Vous confirmez votre demande ?
oui
non

Confirmez ou infirmez la suppression.

Si le club ne possède aucun joueur, la suppression est effectuée sans demande de confirmation.

Le bouton Annuler permet d'annuler les renseignements courants des zones de saisie. Dans le cas où un club est sélectionné dans la liste, ses anciennes informations sont remises à jour dans les champs. Si aucun club n'est sélectionné, les champs sont vidés.

Lorsque vous sélectionnez un club dans la liste, BadPlus enregistre le club éventuellement en cours de saisie et remplace les valeurs contenues dans les zones de saisie par celles du nouveau club sélectionné.

Lorsque vous saisissez un nouveau club, les champs à renseigner obligatoirement sont sa ligue d'attache, son nom, son sigle, sa ville d'appartenance et le nom du responsable. Dans le cas où vous omettez l'un de ces champs, BadPlus refusera de vous enregistrer le nouveau club en vous avertissant à l'aide du dialogue suivant.

Message informatif
Informations incomplètes sur le club à modifier ! Champs obligatoires : nom du club, sigle du club, ville du club, nom du responsable et ligue.
Sortie

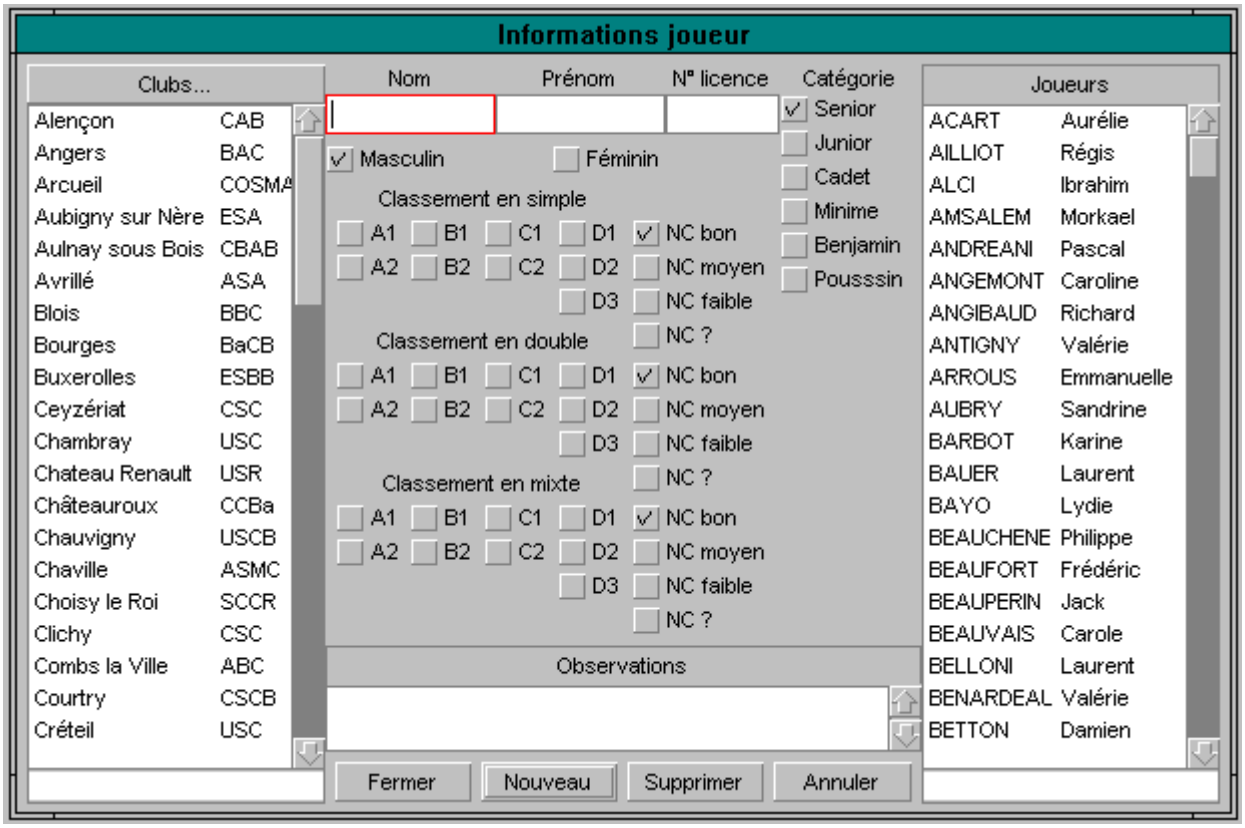
4.3. Description d'un joueur

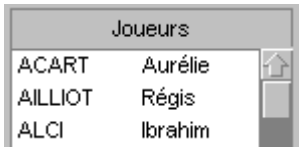
Au début de la création d'un tournoi (chargement de "ligues.bad"), BadPlus ne contient aucun joueur. La description d'un joueur permet de l'identifier indépendamment de tout renseignement concernant le tournoi. La description des joueurs permet de constituer la base de données des joueurs inscrits au tournoi. Les champs permettant d'identifier un joueur sont : son nom, son prénom, son sexe, sa catégorie et son classement. Le numéro de licence peut être indiqué de manière facultative pour vérification lors de l'accueil au début du tournoi. Il est conseillé d'indiquer le nom du joueur en majuscule et le prénom en minuscule afin d'éviter toute ambiguïté lors des différentes éditions.

Pour décrire un joueur vous devez donc lancer la commande "Description joueurs..." du menu "Saisie" :

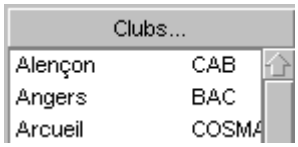
ou

A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :





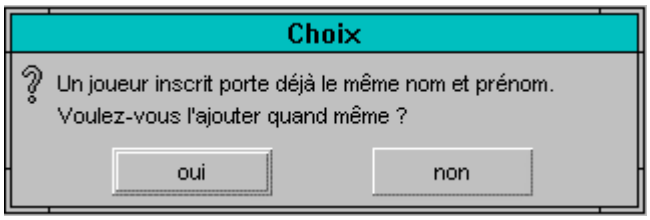
La liste à droite contient les noms des joueurs déjà référencés. Vous pouvez modifier les renseignements liés à un joueur en le sélectionnant dans cette liste, ils apparaissent alors dans les champs de saisie.



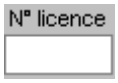
La liste de gauche contient les noms des clubs déjà référencées (voir § "4.2. Description d'un club"). Cette liste sert à indiquer le club d'appartenance du nouveau joueur à ajouter, ou modifier celui du joueur sélectionné dans la liste. Le titre de cette liste est un bouton qui permet d'accéder directement à la description des clubs. Il s'avère très intéressant lorsque l'on a oublié un club car il évite de sortir de la boite de dialogue de description des joueurs. Lorsque la boite de dialogue de description des clubs est fermée, la liste des clubs est mise à jour.

Les lignes de saisie de texte référencée par "Nom" et "Prénom" permettent de saisir respectivement le nom et le prénom du nouveau joueur à ajouter, ou modifier le nom ou le prénom du joueur

sélectionné dans la liste. Si vous ajoutez un nom et prénom de joueur déjà enregistré, le dialogue suivant apparaît :

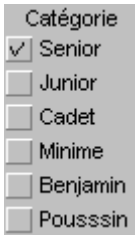


Répondez par l'affirmative si vous souhaitez ajouter un joueur de même nom et prénom qu'un autre, sinon répondez par la négative.

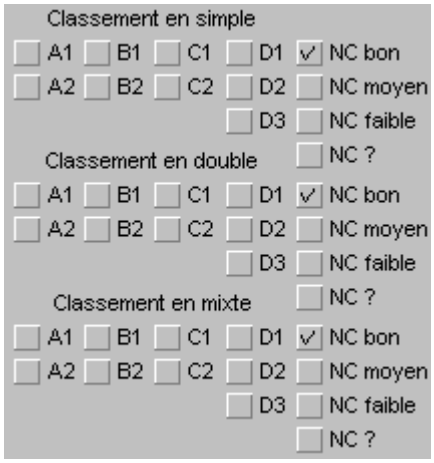


La ligne de saisie de texte référencée par "N° licence" permet de saisir le numéro de la licence du nouveau joueur à ajouter, ou modifier celui du joueur sélectionné dans la liste. Le numéro de licence est facultatif, il permet d'identifier le joueur à son arrivée au début du tournoi.

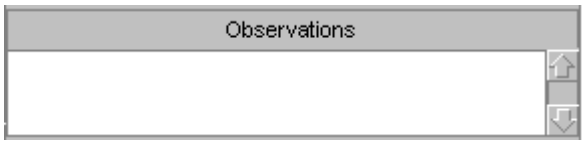
Les boutons de sélection ci-contre servent à indiquer le sexe du nouveau joueur à ajouter, ou modifier celui du joueur sélectionné dans la liste. A l'ouverture de la boîte de dialogue, le sexe "Masculin" est sélectionné car il y a en général plus d'hommes que de femmes dans les tournois (en France). Lors de la création de nouveaux joueurs, c'est le sexe du joueur précédent qui est proposé. Attention, on oublie quelquefois de changer le sexe quand on passe d'une femme à un homme ou inversement.



Les boutons de sélection ci-contre permettent d'indiquer la catégorie du nouveau joueur à ajouter, ou modifier celle du joueur sélectionné dans la liste. A l'ouverture de la boîte de dialogue, la catégorie "Senior" est sélectionnée. Lors de la création de nouveaux joueurs, la catégorie du joueur précédemment affiché est proposée.


Classement en simple
A1 B1 C1 D1 NC bon
A2 B2 C2 D2 NC moyen
D3 NC faible
NC ?
Classement en double
A1 B1 C1 D1 NC bon
A2 B2 C2 D2 NC moyen
D3 NC faible
NC ?
Classement en mixte
A1 B1 C1 D1 NC bon
A2 B2 C2 D2 NC moyen
D3 NC faible
NC ?

Les boutons de sélection ci-contre permettent d'indiquer le classement du joueur à ajouter, ou modifier celui du joueur sélectionné dans la liste. A l'ouverture de la boîte de dialogue, c'est le classement "NC bon" qui est proposé par défaut. Par la suite, à chaque ajout d'un nouveau joueur, c'est le classement du joueur précédent qui est proposé. Notez que vous pouvez saisir des classements différents entre le simple, double et mixte. Cela concerne principalement des joueurs A ou B. Pour saisir un classement différent selon le tableau, sélectionnez d'abord le classement de simple, les classements de double et mixte s'actualisent alors sur celui de simple. Sélectionnez ensuite le classement de double ou mixte (s'ils sont différents).

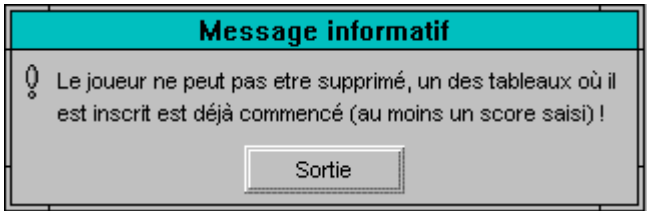


Vous pouvez saisir des observations liées aux joueurs dans la zone de saisie de texte référencée par "Observations". Ces informations ne sont pas indiquées dans les éditions, elles servent de rappel lors des consultations écran.

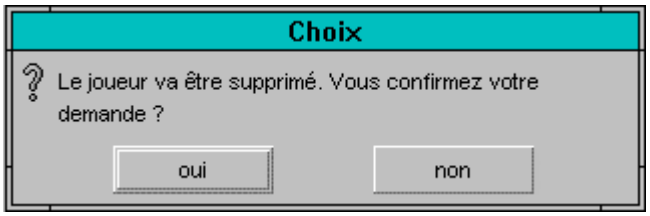
Le bouton Fermer permet d'enregistrer le dernier joueur saisi et ferme la boite de dialogue.

Le bouton Nouveau permet d'enregistrer le dernier joueur saisi sans fermer la boite de dialogue. Vous pouvez dans ce cas en saisir un nouveau.

Le bouton Supprimer permet de supprimer le joueur sélectionné dans la liste. Dans le cas où ce joueur a déjà joué un match (voir § "10.1. Gestion du déroulement des rencontres") le dialogue suivant apparaît vous indiquant l'impossibilité de suppression du joueur :


Message informatif
Le joueur ne peut pas etre supprimé, un des tableaux où il est inscrit est déjà commencé (au moins un score saisi) !
Sortie

Si le joueur n'a pas encore commencé le tournoi, il sera supprimé de la base de données après confirmation du message suivant :



Le bouton Annuler permet d'annuler les renseignements courants des zones de saisie. Si aucun joueur n'est sélectionné dans la liste, les champs sont vidés. Dans le cas où un joueur est sélectionné dans la liste, ses anciennes informations sont remises à jour dans les champs.

Lorsque vous sélectionnez un joueur dans la liste, BadPlus enregistre les renseignements concernant le joueur éventuellement en cours de saisie et remplace les valeurs contenues dans les zones de saisie par celles du nouveau joueur sélectionné.

Lorsque vous saisissez un nouveau joueur, les champs à renseigner obligatoirement sont : son club d'attache, son nom et son prénom. Dans le cas où vous omettez l'un de ces champs, BadPlus refusera de vous enregistrer le nouveau joueur en vous avertissant à l'aide du dialogue suivant :

Message informatif
Informations incomplètes sur le joueur à modifier ! Champs obligatoires : nom, prénom, sexe, catégorie, classement et club.
Sortie

Pensez à enregistrer votre tournoi régulièrement. Voir paragraphe suivant.

5. Gestion des fichiers

Conseil pratique : A ce stade de gestion de votre tournoi, nous vous conseillons d'effectuer un enregistrement complet et de continuer en changeant de nom de fichier (voir § "Enregistrement complet"). Le fichier ainsi enregistré pourra éventuellement vous servir pour votre prochain tournoi.

5.1. Notions sur les fichiers

Contrairement à certains systèmes de gestion de bases de données, BadPlus n'enregistre pas en permanence vos informations sur le disque de votre ordinateur. Ce choix permet à BadPlus d'être plus rapide et d'occuper moins de place sur le disque de votre ordinateur, mais pose l'inconvénient qu'un arrêt brutal de votre ordinateur (coupure de courant, arrêt de l'ordinateur par erreur) vous obligera à ressaisir les dernières informations saisies (depuis le dernier enregistrement).

Enregistrer avec BadPlus signifie stocker sur le disque de votre ordinateur les informations saisies tout au long de l'utilisation de BadPlus. Mais que fait l'ordinateur des données avant de les enregistrer ? En fait, tant que vous travaillez avec BadPlus, les données que vous saisissez sont stockées dans la mémoire dite vive de l'ordinateur. Cette mémoire vive est constituée par des composants électroniques qui ne peuvent stocker des informations que s'ils sont alimentés électriquement. On comprend bien qu'une coupure de courant fera disparaître tout le contenu de cette mémoire vive.

Afin d'éviter ce problème, vous devez stocker le contenu de la mémoire vive (les données de BadPlus) dans un endroit capable de le conserver dans le cas d'une absence d'alimentation électrique. Le moyen le plus standard est le disque de votre ordinateur. Ainsi, lorsque vous demandez un enregistrement des données de votre tournoi, BadPlus les lit en mémoire vive et les place sur le disque de votre ordinateur dans un fichier. Le fichier est une zone de votre disque référencée par un nom (8 caractères maximum sur compatibles PC sous Windows 3.1). Retenez bien ce nom, il vous permettra de recharger votre tournoi à chaque utilisation de BadPlus.

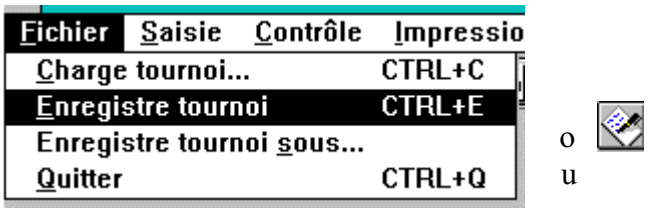
Tout au long de l'utilisation de BadPlus, pensez à enregistrer votre tournoi régulièrement, ceci vous évitera bien des désagréments.

5.2. Enregistrement

On vient de voir que l'enregistrement consiste à créer un fichier sur le disque de l'ordinateur. BadPlus offre deux commandes d'enregistrement. La première commande permet d'enregistrer le tournoi sous le nom courant (mise à jour du fichier). La deuxième commande permet de changer le nom du fichier. Un enregistrement demande de la place disponible sur votre disque dur, veillez à en avoir suffisamment tout au long de l'utilisation de BadPlus (voir manuel Windows).

5.2.1. Mise à jour

Ce type d'enregistrement ne demande aucune autre intervention de l'utilisateur que l'appel de la commande "Enregistre tournoi" du menu "Fichier" :



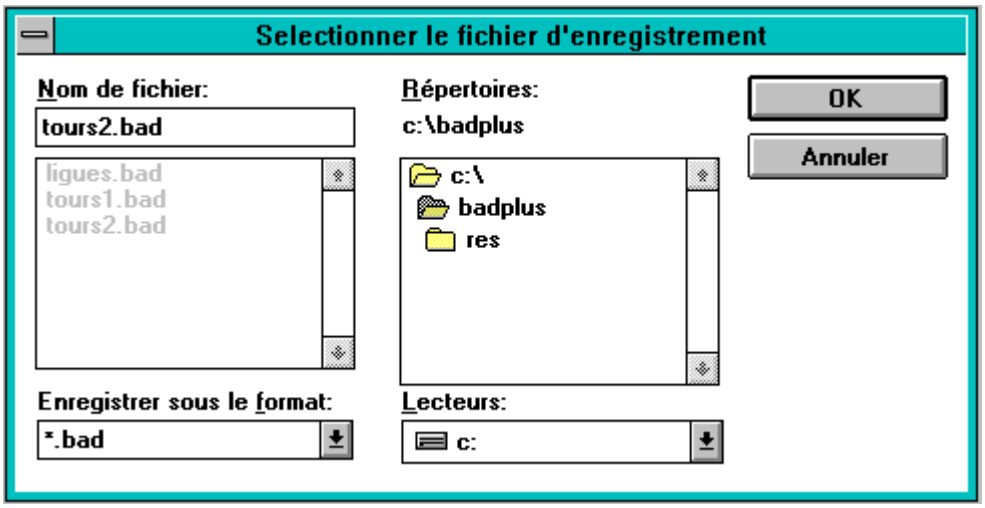
A l'exécution de cette commande, BadPlus va lire en mémoire vive les nouvelles informations saisies depuis le dernier enregistrement et les ajoute au fichier. Ce type d'enregistrement est aussi appelé enregistrement incrémental : seules les nouvelles informations sont enregistrées (à la suite des précédentes). Il offre l'avantage d'être beaucoup plus rapide qu'un enregistrement complet.

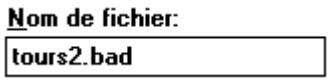
A la première exécution de cette commande, BadPlus exécutera la commande d'enregistrement complet ce qui permet de préciser le nom du fichier (voir § "5.2.2 Enregistrement complet").

5.2.2. Enregistrement complet

Cet enregistrement s'obtient par l'exécution de la commande "Enregistre tournoi sous..." du menu "Fichier" :

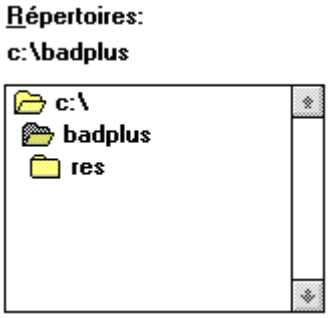
Lorsque la commande est exécutée, la boite de dialogue suivante est affichée à l'écran :



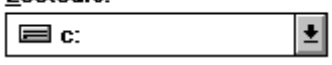


La ligne de saisie de texte permet d'indiquer le nom du fichier. A l'ouverture de la boite de dialogue, cette zone contient le nom courant. Vous pouvez le changer ou le conserver. Dans le cas où vous le changez, vous pouvez vous contenter de donner le nom sans l'extension ".bad", BadPlus l'ajoutera. Attention ! le nom de fichier ne doit pas posséder plus de 8 caractères et ne doit comporter que des caractères alphanumériques et certains caractères comme "_" (se référer à la documentation de MS-DOS).

La liste de gauche a juste pour but de présenter les fichiers de données de BadPlus déjà enregistrés afin de mettre à jour l'un d'entre eux ou de ne pas reprendre un nom déjà existant. En cliquant sur un des noms de cette liste, la zone de saisie est modifiée et contient le nom du fichier cliqué.



La liste centrale permet de changer de répertoire. Le répertoire courant est celui indiqué au dessus de cette liste. Pour changer de répertoire, faites un double-clic sur le répertoire souhaité. La liste des noms de fichiers est alors mise à jour.

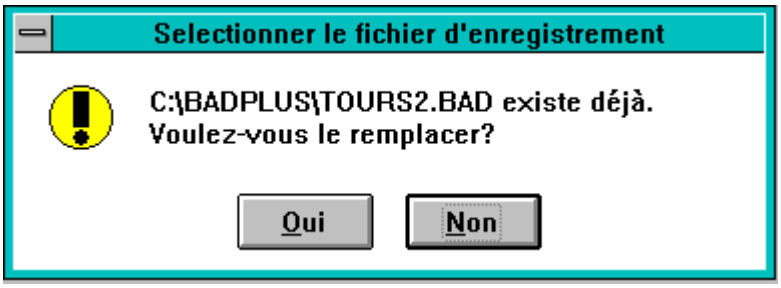


La liste déroulante centrale permet de changer de lecteur, en général "c:" (disque de l'ordinateur) ou "a:" (disquette).

Le bouton

effectue la sauvegarde de votre tournoi sous le nom indiqué dans la ligne de saisie de texte. BadPlus relit l'ensemble des données courantes et

les enregistre sous le nouveau nom donné. L'enregistrement complet est plus long que l'enregistrement incrémental. En effet, BadPlus relit l'ensemble du fichier courant et réécrit complètement les données du tournoi dans le nouveau fichier. Dans le cas ou la sauvegarde se fait sur un nom de fichier déjà existant, la boite de dialogue suivante apparaît à l'écran :



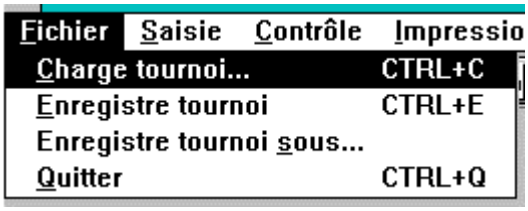
Répondez par l'affirmative pour remplacer le fichier existant (mise à jour), par la négative pour revenir à la boîte de dialogue précédente sans enregistrer.

Le bouton

ferme la boite de dialogue sans effectuer la sauvegarde du tournoi.

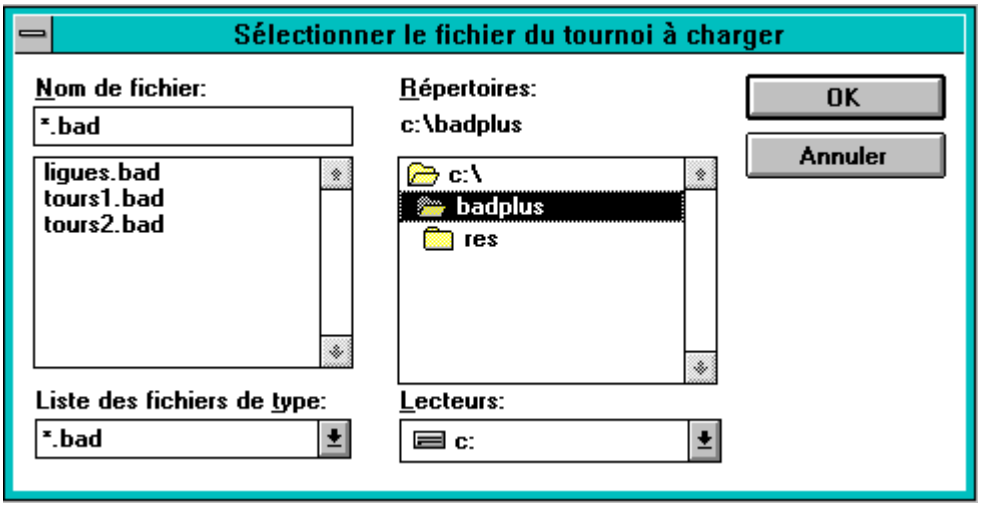
5.3. Chargement

Cette commande n'est pas très souvent utilisée dans la mesure où elle est exécutée au démarrage de BadPlus. Elle consiste à récupérer les informations d'un tournoi. Elle s'obtient par l'exécution de la commande "Charge tournoi..." du menu "Fichier" :

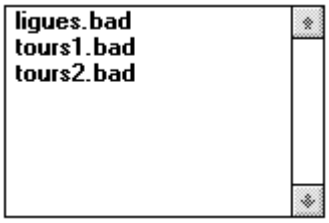


o u

A l'exécution de cette commande, BadPlus affiche la boite de dialogue suivante :



Cette boite de dialogue s'utilise de manière similaire à celle d'enregistrement (voir § "5.2.2. Enregistrement complet").



Choisissez le tournoi à charger en le sélectionnant dans la liste des fichiers puis en cliquant le bouton

(ou en faisant un double-clic sur le nom du fichier).

A la validation du chargement, si vous aviez précédemment un tournoi en cours sur lequel vous avez effectué des modifications, une boite de dialogue s'ouvre :

Répondez

pour une mise à jour du tournoi courant.

Répondez

pour ne pas effectuer l'enregistrement. **Attention, dans ce cas, les modifications effectuées depuis le dernier enregistrement seront perdues.**

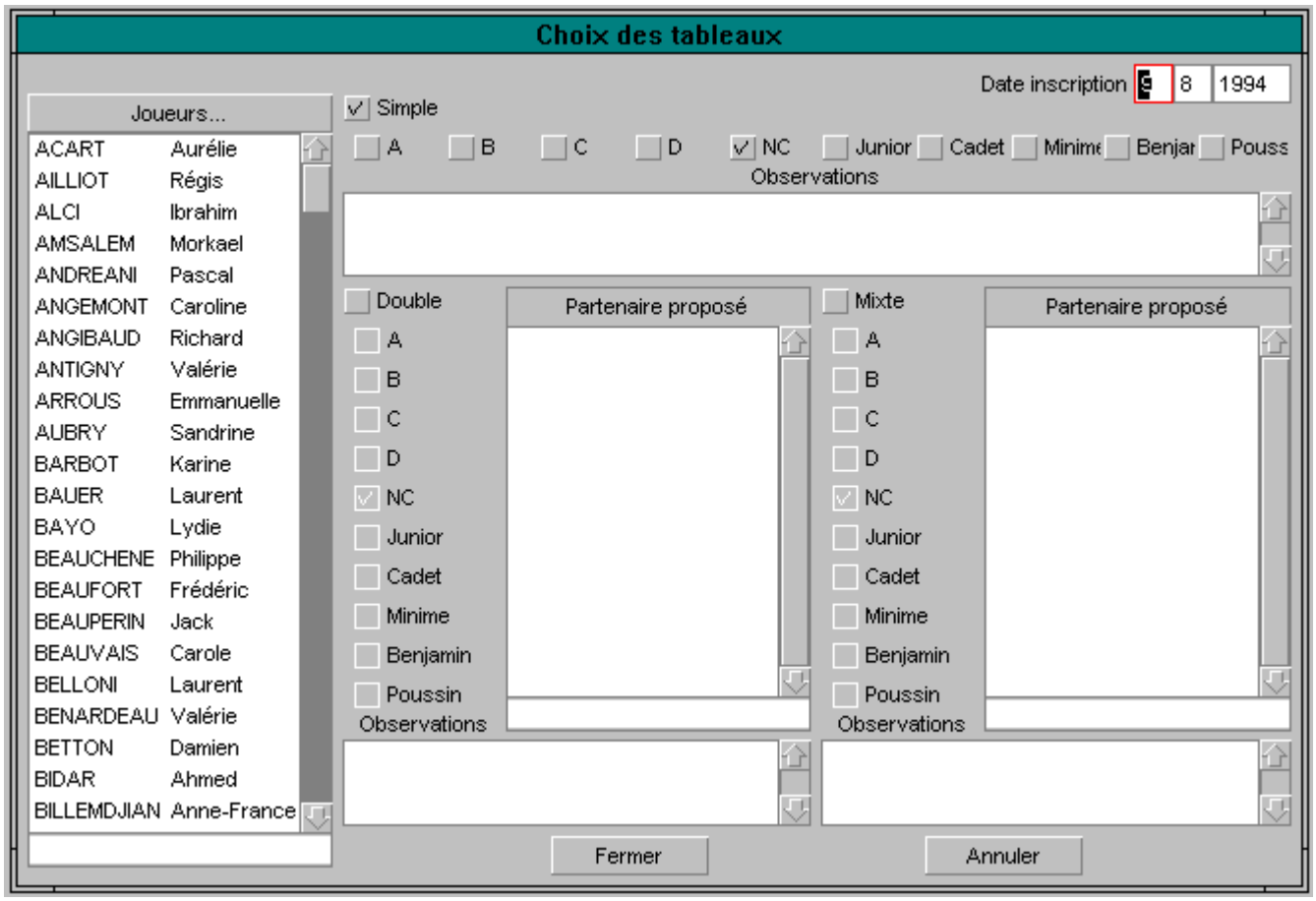
A la fermeture de cette boite de dialogue, BadPlus vide toutes les informations courantes de la mémoire vive et charge le nouveau tournoi. En réalité, le chargement effectué à l'appel de cette commande n'est que partiel, c'est un chargement incrémental. Ce type de chargement est très rapide. En contrepartie, certaines commandes seront plus longues à leur premier appel dans la mesure où BadPlus charge à chaque commande les informations manquantes.

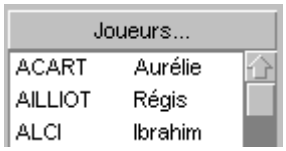
6. Gestion des inscriptions au tournoi

6.1. Inscription des joueurs

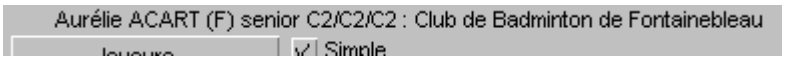
Cette étape consiste à inscrire les joueurs décrits par les étapes précédentes, dans les différents tableaux de votre tournoi. Pour inscrire les joueurs dans les tableaux, vous devez donc lancer la commande "Inscription joueurs..." du menu "Saisie" :

A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :





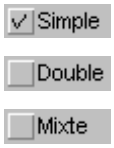
La liste à gauche contient les noms des joueurs déjà référencés. Elle permet de sélectionner le joueur que l'on doit inscrire dans les tableaux. Lorsqu'un joueur est sélectionné, ses caractéristiques (sexe, catégorie, classement et club d'appartenance) sont rappelés au dessus de la liste :



A la sélection d'un joueur de la liste, BadPlus enregistre les informations données sur le joueur précédemment sélectionné. Dans le cas où des incohérences seraient détectées, BadPlus vous l'indique à l'aide d'un message :

Le titre de la liste est un bouton qui permet d'appeler la boite de dialogue de description des joueurs sans fermer la boite de dialogue d'inscription des joueurs. En sortant de la description des joueurs la liste des joueurs référencés est mise à jour.

La zone d'édition en haut et à droite de la boite de dialogue permet de donner la date d'inscription du joueur sélectionné dans la liste. Par défaut, cette date est fixée à la date du jour courant. Cette date est importante pour le choix des joueurs à mettre en liste d'attente dans le cas des tableaux saturés.

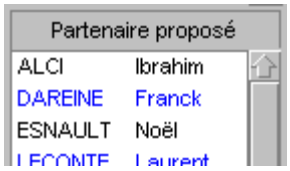


Les boutons de sélection de tableaux permettent d'inscrire le joueur sélectionné dans les différents tableaux. Lorsqu'un de ces boutons est sélectionné, les boutons de sélection de série sont activés

, sinon ils sont désactivés

.

Les boutons de sélection de série ne peuvent être sélectionnés que s'ils sont actifs. Pour les activer il faut sélectionner le bouton de sélection de tableau correspondant. Le choix de la série est contrôlé par BadPlus en fonction du classement du joueur indiqué lors de sa description. Un joueur ne peut pas jouer dans une série inférieure à son classement. Par défaut, la série sélectionnée correspond au classement du joueur sélectionné.



Les listes à droite des boutons de sélection des tableaux de double et mixte contiennent les joueurs déjà inscrits dans ce tableau et pouvant être le partenaire potentiel du joueur inscrit. Si vous ne trouvez pas le partenaire dans la liste vérifiez bien qu'il a déjà été inscrit dans ce tableau ou que les caractéristiques du joueur sélectionné ou du partenaire sont correctes (en particulier vérifiez le sexe). Lorsque vous sélectionnez un partenaire il n'est pas nécessaire de faire l'opération symétrique, elle est effectuée automatiquement. Les joueurs affichés en bleu sont ceux qui sont déjà avec des partenaires. **Attention ! si vous sélectionnez un partenaire qui est déjà proposé avec quelqu'un, la paire précédemment définie sera annulée.**

Les champs "observations" permettent de donner des renseignements particuliers pour un joueur sur le tableau donné. Ces informations sont rappelées dans les éditions des joueurs par tableau.

Le bouton

enregistre les informations indiquées sur le joueur sélectionné et ferme le dialogue.

Le bouton

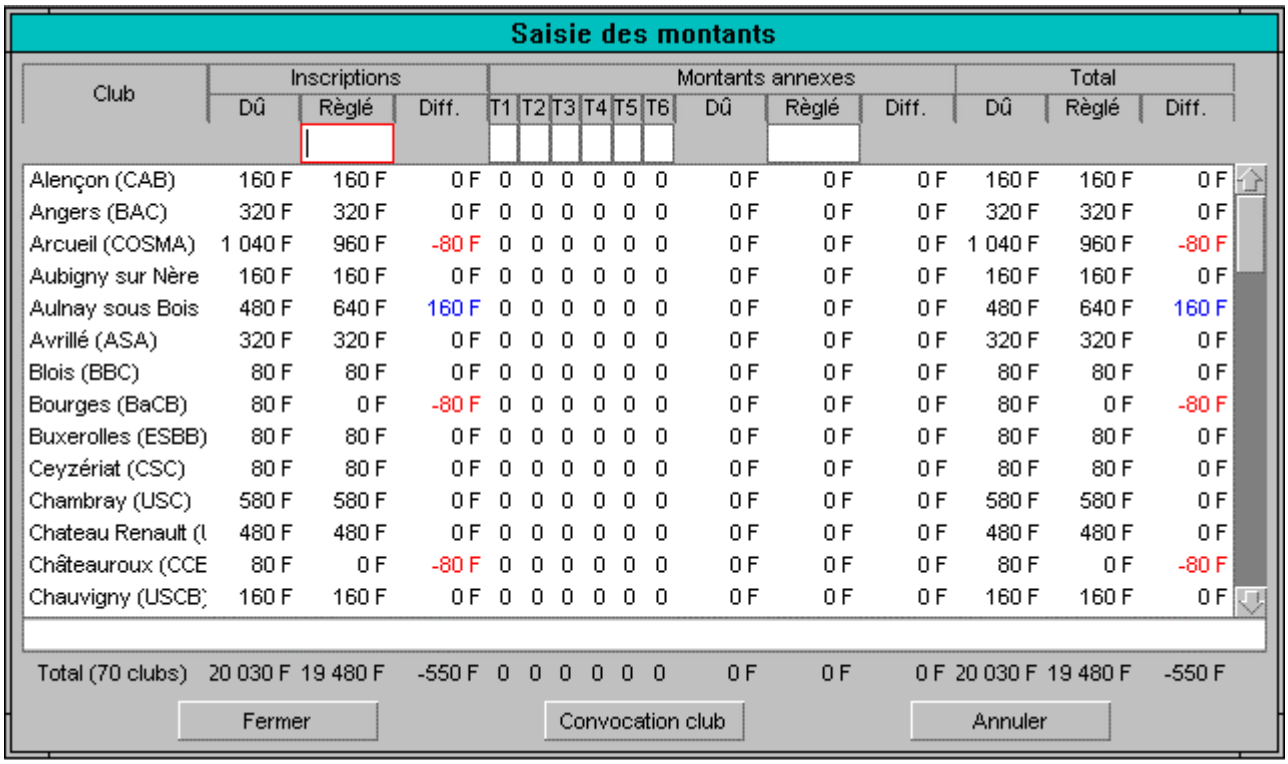
permet de revenir au informations précédemment enregistrées sur le joueur sélectionné.

6.2. Gestion des règlements par club

Dans le cas où vous souhaitez gérer les règlements des inscriptions avec BadPlus, il vous est possible d'indiquer le montant réglé par chaque club en exécutant la commande "Règlements clubs..." du menu "Saisie" :

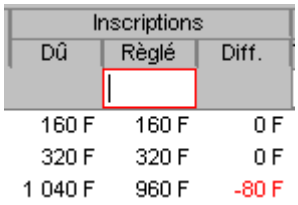
ou

A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :

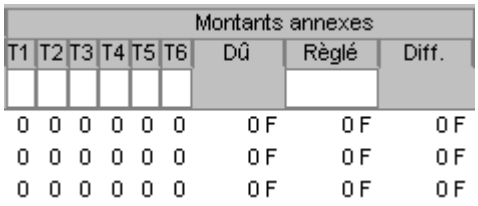

Saisie des montants
Club
Inscriptions
Dû
Réglé
Diff.
Montants annexes
T1 T2 T3 T4 T5 T6
Dû
Réglé
Diff.
Total
Dû
Réglé
Diff.
Alençon (CAB) 160 F 160 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 160 F 160 F 0 F
Angers (BAC) 320 F 320 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 320 F 320 F 0 F
Arcueil (COSMA) 1 040 F 960 F -80 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 1 040 F 960 F -80 F
Aubigny sur Nère 160 F 160 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 160 F 160 F 0 F
Aulnay sous Bois 480 F 640 F 160 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 480 F 640 F 160 F
Avrillé (ASA) 320 F 320 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 320 F 320 F 0 F
Blois (BBC) 80 F 80 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 80 F 80 F 0 F
Bourges (BaCB) 80 F 0 F -80 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 80 F 0 F -80 F
Buxerolles (ESBB) 80 F 80 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 80 F 80 F 0 F
Ceyzériat (CSC) 80 F 80 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 80 F 80 F 0 F
Chambray (USC) 580 F 580 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 580 F 580 F 0 F
Chateau Renault (I 480 F 480 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 480 F 480 F 0 F
Châteauroux (CCE 80 F 0 F -80 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 80 F 0 F -80 F
Chauvigny (USCB) 160 F 160 F 0 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 160 F 160 F 0 F
Total (70 clubs) 20 030 F 19 480 F -550 F 0 0 0 0 0 0 0 F 0 F 0 F 20 030 F 19 480 F -550 F
Fermer
Convocation club
Annuler

Le corps de la boite de dialogue contient une liste recensant les montants dus, règles et restant à payer ou à rembourser pour chaque club référencé.

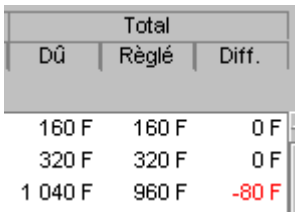
La première colonne indique le club (ville et sigle).



Les trois colonnes suivantes indiquent les montants relatifs aux inscriptions des joueurs de chaque club dans les tableaux du tournoi. La première de ces colonnes indique le montant dû. Ce montant est calculé à partir des joueurs placés dans les tableaux, ainsi un joueur en liste d'attente (placé ni dans une poule ni dans un tableau à élimination directe) ne sera pas comptabilisé. La deuxième colonne correspond au montant réglé par le club. Cette valeur doit être saisie dans la ligne de saisie de texte se trouvant au dessus de cette colonne après avoir sélectionné la ligne de la liste correspondant au club à renseigner. La valeur est prise en compte à la fermeture du dialogue où à la sélection d'une nouvelle ligne de la liste. La troisième de ces colonnes fait la différence entre le montant dû et le montant réglé. Si la différence est négative, le club doit la somme indiquée en rouge. Si la différence est positive, c'est l'organisateur du tournoi qui doit au club la somme indiquée en bleu. Si les comptes sont bons, "0 F" est indiqué en noir.



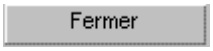
Les neufs colonnes suivantes sont relatives aux montants annexes définis dans les données tournois (voir § "3.1. Données générales"). Les six premières de ces colonnes indiquent le nombre de tarifs de chaque type à prendre en compte pour le club. Ces valeurs doivent être saisies respectivement dans les lignes de saisie de texte au dessus de la liste après avoir sélectionné la ligne correspondant au club à renseigner. Les valeurs sont prises en compte à la fermeture du dialogue ou à la sélection d'une nouvelle ligne de la liste. La septième de ces colonnes indique le montant dû. Ce montant est calculé à partir des valeurs indiquées dans les six colonnes précédentes et des montants respectifs de chaque tarif définis dans les données générales. La huitième colonne correspond au montant réglé par le club. Cette valeur doit être saisie dans la ligne de saisie de texte se trouvant au dessus de cette colonne après avoir sélectionné la ligne de la liste correspondant au club à renseigner. La valeur est prise en compte à la fermeture du dialogue ou à la sélection d'une nouvelle ligne de la liste. La dernière de ces colonnes fait la différence entre le montant dû et le montant réglé. Si la différence est négative, le club doit la somme indiquée en rouge. Si la différence est positive, c'est l'organisateur du tournoi qui doit au club la somme indiquée en bleu. Si les comptes sont bons, "0 F" est indiqué en noir.



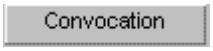
Les trois dernières colonnes totalisent les montants dus, réglés et leur différence. La première correspond à la somme des montants des inscriptions et des montants annexes dus. La deuxième colonne totalise les montants réglés par le club (inscriptions et montants annexes). La troisième colonne fait la différence des deux précédentes. Si la valeur est indiquée en rouge, c'est qu'elle est négative et que le club correspondant vous doit cette somme. Si elle est indiquée en bleu, c'est qu'elle est positive et c'est vous qui devez cette somme au club. Si elle est indiquée en noir c'est que les comptes sont bons.

La ligne sous la liste permet de totaliser les valeurs de chaque colonne pour l'ensemble des clubs référencés. Elle vous permet entre autre de connaître le montant global attendu, le montant global réglé et le montant global restant dû ou à rembourser.

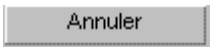
Les valeurs sont actualisées à chaque nouvelle modification de votre part des règlements ou du nombre de tarifs annexes pour un club.

Le bouton 

valide la saisie sur le club sélectionné et ferme le dialogue.

Le bouton 

permet d'éditer la convocation du club sélectionné (voir § "7.4. Envoi des convocations").

Le bouton 

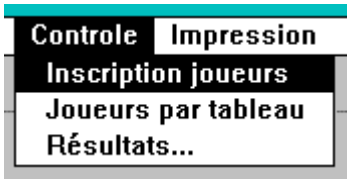
permet de revenir au dernier montant validé du club sélectionné.

6.3. Contrôle des inscriptions

Deux fenêtres de dialogue permettent de contrôler les inscriptions des joueurs à votre tournoi. La première permet de contrôler par club les caractéristiques des joueurs et les tableaux dans lesquels ils sont inscrits. La deuxième visualise les joueurs par tableau. Les éditions correspondantes vous sont présentées dans les paragraphes 11.2. Edition des joueurs par club et 11.3. Edition des joueurs par tableau.

6.3.1. Contrôle par club

Le contrôle par club s'obtient par la commande "Inscription joueurs" du menu "Contrôle" :



A l'exécution de la commande une fenêtre de dialogue apparaît à l'écran :

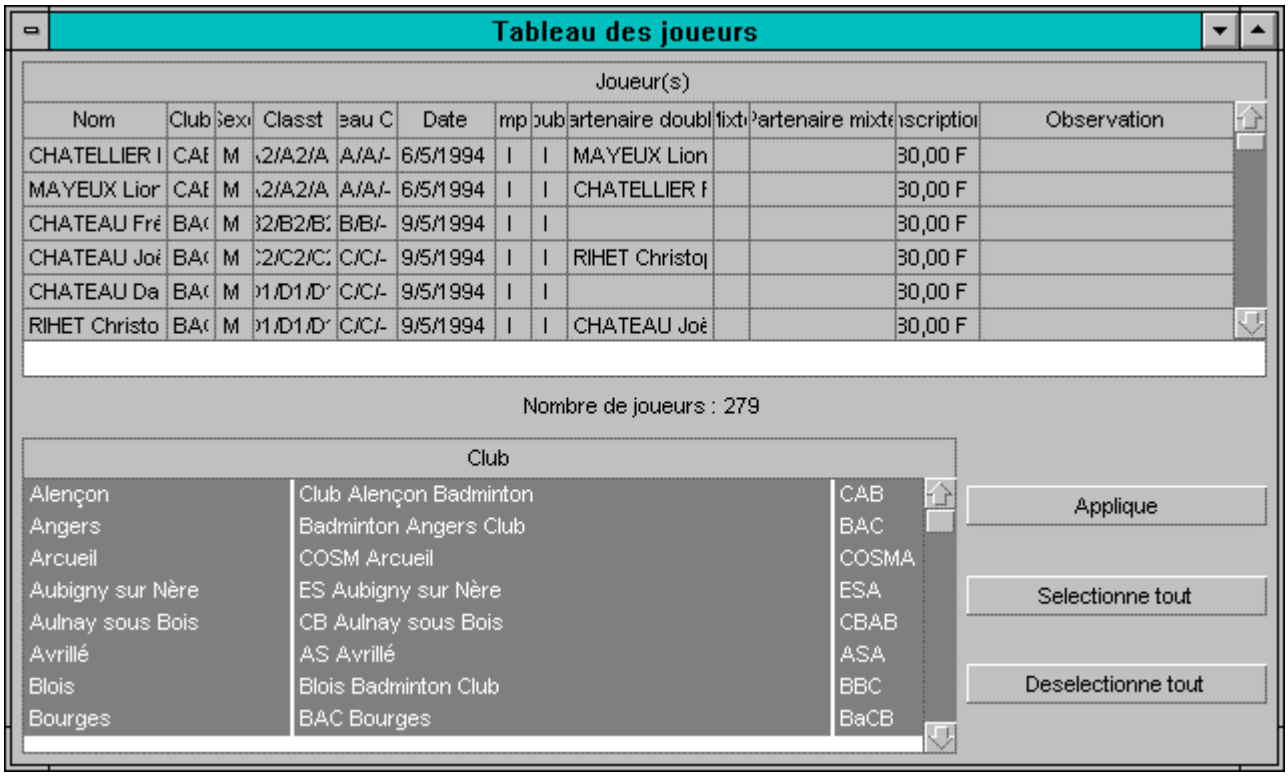
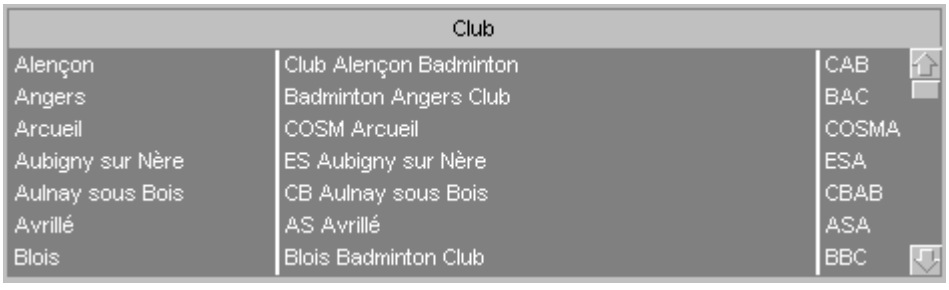
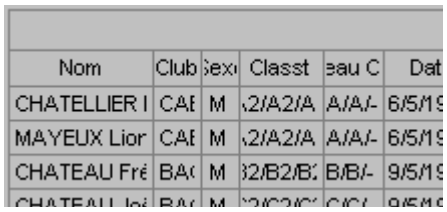


Tableau des joueurs
Joueur(s)
Nom
Club
Sexe
Classt
eau C
Date
mp
pub
artenaire doubl
fixt
artenaire mixte
nscriptio
Observation
CHATELLIER I CAE M 2/A2/A A/A/- 6/5/1994 I I MAYEUX Lion 30,00 F
MAYEUX Lior CAE M 2/A2/A A/A/- 6/5/1994 I I CHATELLIER I 30,00 F
CHATEAU Fré BA(M 32/B2/B2 B/B/- 9/5/1994 I I 30,00 F
CHATEAU Joé BA(M C2/C2/C2 C/C/- 9/5/1994 I I RIHET Christo 30,00 F
CHATEAU Da BA(M D1/D1/D1 C/C/- 9/5/1994 I I 30,00 F
RIHET Christo BA(M D1/D1/D1 C/C/- 9/5/1994 I I CHATEAU Joé 30,00 F
Nombre de joueurs : 279
Club
Alençon Club Alençon Badminton CAB
Angers Badminton Angers Club BAC
Arcueil COSM Arcueil COSMA
Aubigny sur Nère ES Aubigny sur Nère ESA
Aulnay sous Bois CB Aulnay sous Bois CBAB
Avrillé AS Avrillé ASA
Blois Blois Badminton Club BBC
Bourges BAC Bourges BaCB
Applique
Selectionne tout
Deselectionne tout


Club
Alençon Club Alençon Badminton CAB
Angers Badminton Angers Club BAC
Arcueil COSM Arcueil COSMA
Aubigny sur Nère ES Aubigny sur Nère ESA
Aulnay sous Bois CB Aulnay sous Bois CBAB
Avrillé AS Avrillé ASA
Blois Blois Badminton Club BBC

La liste inférieure contient la liste des clubs référencés pour le tournoi. A l'ouverture de la fenêtre de dialogue tous les clubs référencés pour

le tournoi sont sélectionnés. Pour sélectionner ou désélectionner un club il suffit de cliquer dessus. Lorsque vous changez la sélection dans cette liste, la mise à jour des joueurs dans la grille supérieure n'est effectuée qu'après activation du bouton Applique.



La grille supérieure donne les informations d'inscriptions des joueurs au tournoi. Les colonnes donnent respectivement pour chaque joueur :

- son nom et prénom,
- son club (sigle),
- son sexe,
- son classement dans les trois types de tableau (dans l'ordre : simple, double et mixte),
- la série de chaque tableau dans lequel il est inscrit (dans l'ordre : simple, double et mixte),
- la date d'inscription,
- son statut d'inscription en simple (I : inscrit, LA : liste d'attente, vide s'il n'est pas inscrit),
- son statut d'inscription en double (I : inscrit, LA : liste d'attente, vide s'il n'est pas inscrit),
- son partenaire de double (s'il en a un),
- son statut d'inscription en mixte (I : inscrit, LA : liste d'attente, vide s'il n'est pas inscrit),
- son partenaire de mixte (s'il en a un),
- le montant relatif à l'inscription du joueur,
- les observations éventuelles sur le joueur (voir paragraphe "Description d'un joueur").

A l'ouverture de la fenêtre de dialogue tous les joueurs inscrits au tournoi sont affichés. Vous pouvez filtrer cette liste de joueurs en ne demandant que ceux d'un ou plusieurs clubs de la liste inférieure.

Nombre de joueurs : 279

Une zone de texte sous la grille indique le nombre de joueurs affichés. Si tous les clubs sont sélectionnés, le nombre indiqué est celui du nombre de joueurs inscrits ou en liste d'attente.

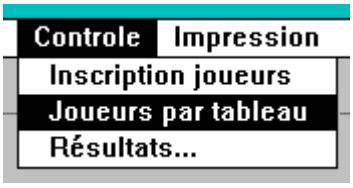
Le bouton Applique met à jour la liste des joueurs dans la grille par rapport aux clubs sélectionnés dans la liste inférieure.

Le bouton Selectionne tout sélectionne l'ensemble des clubs de la liste.

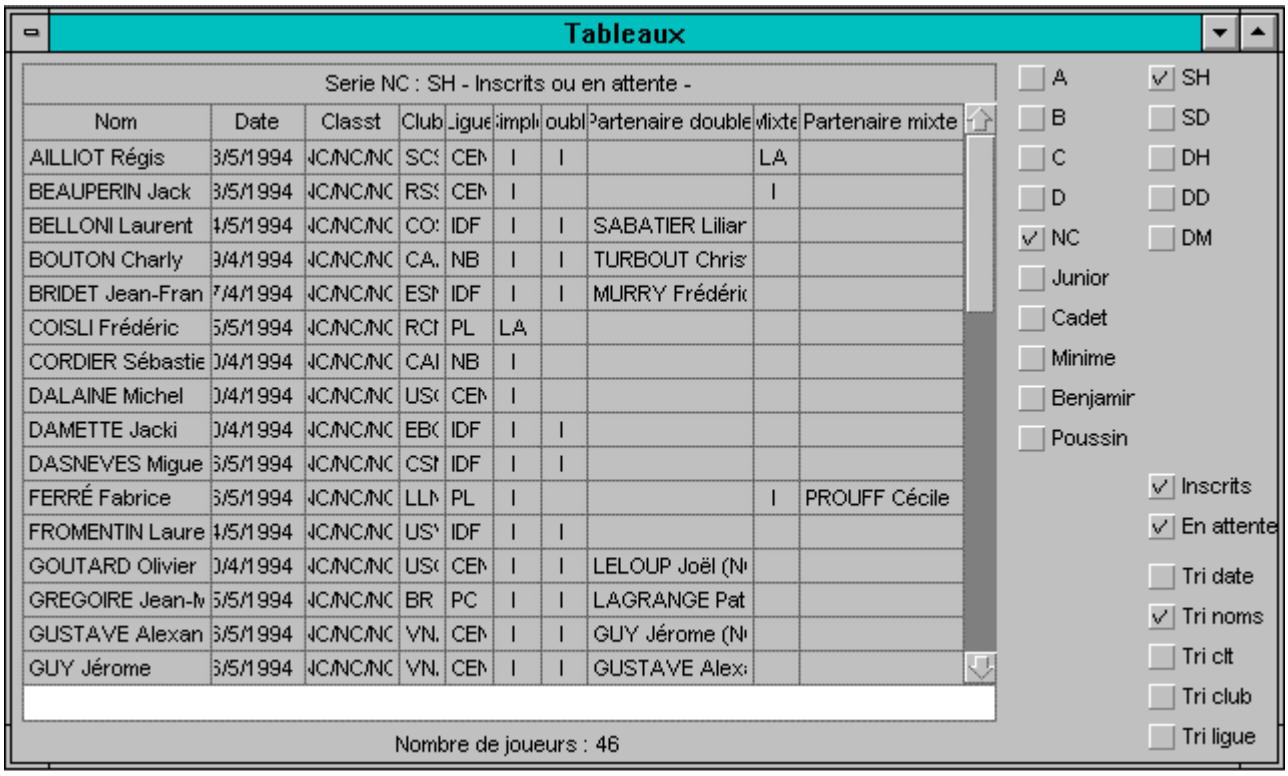
Le bouton Deselectionne tout désélectionne tous les clubs de la liste.

6.3.2. Contrôle par tableau

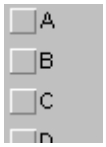
Le contrôle par tableau s'obtient par la commande "Joueurs par tableau" du menu "Contrôle" :



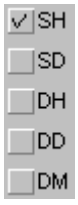
A l'exécution de la commande une fenêtre de dialogue apparaît à l'écran :



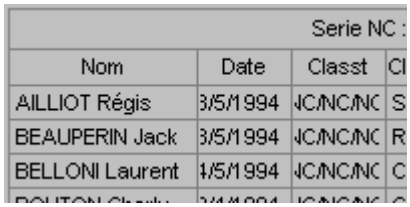
A l'ouverture de la fenêtre de dialogue, la grille contient l'ensemble des joueurs inscrits ou en liste d'attente dans le tableau simple hommes non classés.



Les boutons de sélection de série permettent de choisir la série à contrôler.



Les boutons de sélection de type de tableau permettent de choisir le tableau à contrôler : "SH" pour simple homme, "SD" pour simple dame, "DH" pour double homme, "DD" pour simple dame et "DM" pour double mixte.

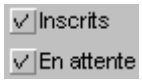


La grille donne la liste des joueurs inscrits dans un tableau. Les colonnes de cette grille indiquent respectivement pour chaque joueur inscrit dans le tableau choisi :

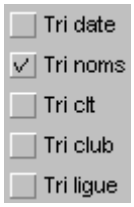
- le nom du joueur,
- sa date d'inscription,
- son classement dans les trois types de tableau (simple, double et mixte),
- le sigle de son club d'appartenance,
- son statut d'inscription en simple (I : inscrit, LA : liste d'attente, vide s'il n'est pas inscrit),
- son statut d'inscription en double (I : inscrit, LA : liste d'attente, vide s'il n'est pas inscrit),

- son partenaire de double (s'il en a un),
- son statut d'inscription en mixte (I : inscrit, LA : liste d'attente, vide s'il n'est pas inscrit),
- son partenaire de mixte (s'il en a un).

Une zone de texte sous la grille indique le nombre de joueurs affichés.



Les boutons de filtrage permettent d'afficher uniquement les joueurs inscrits, uniquement ceux en liste d'attente ou l'ensemble des inscrits ou en liste d'attente. Par défaut les deux boutons sont sélectionnés.



Les boutons de tri permettent de trier la liste des joueurs de la grille respectivement :

- par ordre croissant de date d'inscription,
- par ordre alphabétique de noms,
- par niveau décroissant de classement (détermination des têtes de série),
- par ordre alphabétique de sigle de club (regroupement par club),
- par ordre alphabétique de sigle de ligue (regroupement par ligue).

7. Préparation des tableaux

Ne passez pas à cette étape trop tôt, certains joueurs vont encore se désister... Vous pouvez attendre jusqu'à la semaine précédant votre tournoi, cette étape se fait rapidement, éventuellement à plusieurs, c'est plus sympathique. Cependant, avant de passer à cette étape, prenez le temps de bien vérifier la base de données par rapport aux inscriptions reçues.

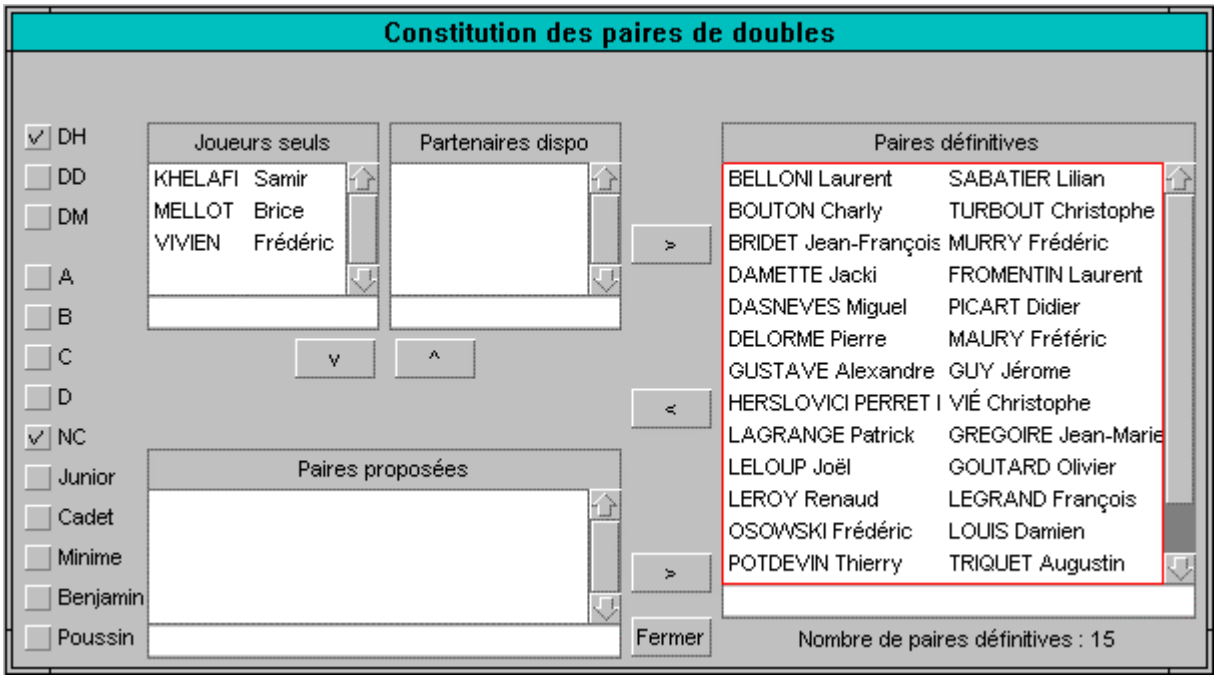
Quelques heures plus tard...

Maintenant que tous vos joueurs sont inscrits, vous êtes prêt à constituer les tableaux de votre tournoi.

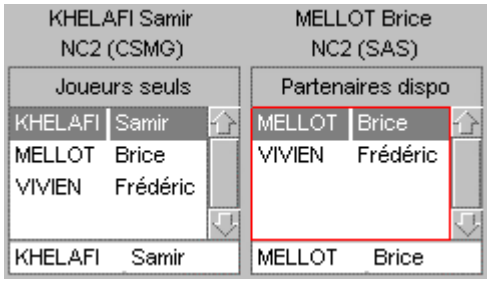
7.1. Constitution des paires de doubles et mixtes

Vous avez probablement constaté que lors des inscriptions des joueurs dans les tableaux de doubles ou mixtes, seuls les partenaires proposés ont été indiqués. Afin de constituer les tableaux des doubles et mixtes, il est nécessaire de constituer les paires des joueurs inscrits seuls. Pour cela vous devez appeler la commande de menu "Constitution des paires..." du menu "Saisie" :

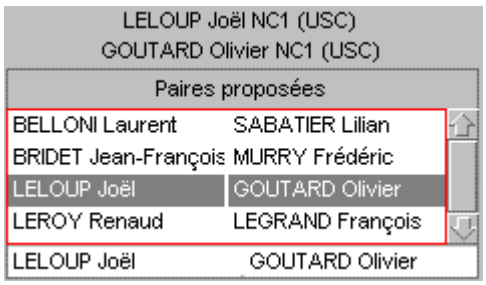
A l'appel de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :



Les boutons de sélection permettent de choisir le double et la catégorie des paires à constituer.



Les deux listes en haut à gauche permettent de définir les paires de joueurs sans partenaire proposé. En sélectionnant un joueur dans la première liste, la seconde affiche les joueurs restants disponibles. Lorsqu'un joueur est sélectionné, ses caractéristiques s'affichent au dessus de la liste (nom, prénom, classement et sigle du club d'appartenance). Lorsque deux joueurs sont sélectionnés, il est possible d'ajouter cette paire comme paire proposée à l'aide du bouton v, ou paire définitive avec le bouton > à droite des listes. Si la liste de gauche contient un nombre impair de joueurs, un joueur restera en liste d'attente, disponible lors d'un éventuel forfait au moment du tournoi. Vous pouvez également envisager de remonter un joueur de la série inférieure (qu'il sera souhaitable de prévenir !) au cas où celle-ci contiendrait également un nombre impair de joueurs.



La liste en bas à gauche contient les paires proposées lors de l'inscription. Ces paires peuvent-être ajoutées comme paires définitives à l'aide du bouton > à droite de la liste, ou bien dissociées de manière à libérer un joueur dont le partenaire serait forfait avec le bouton ^.

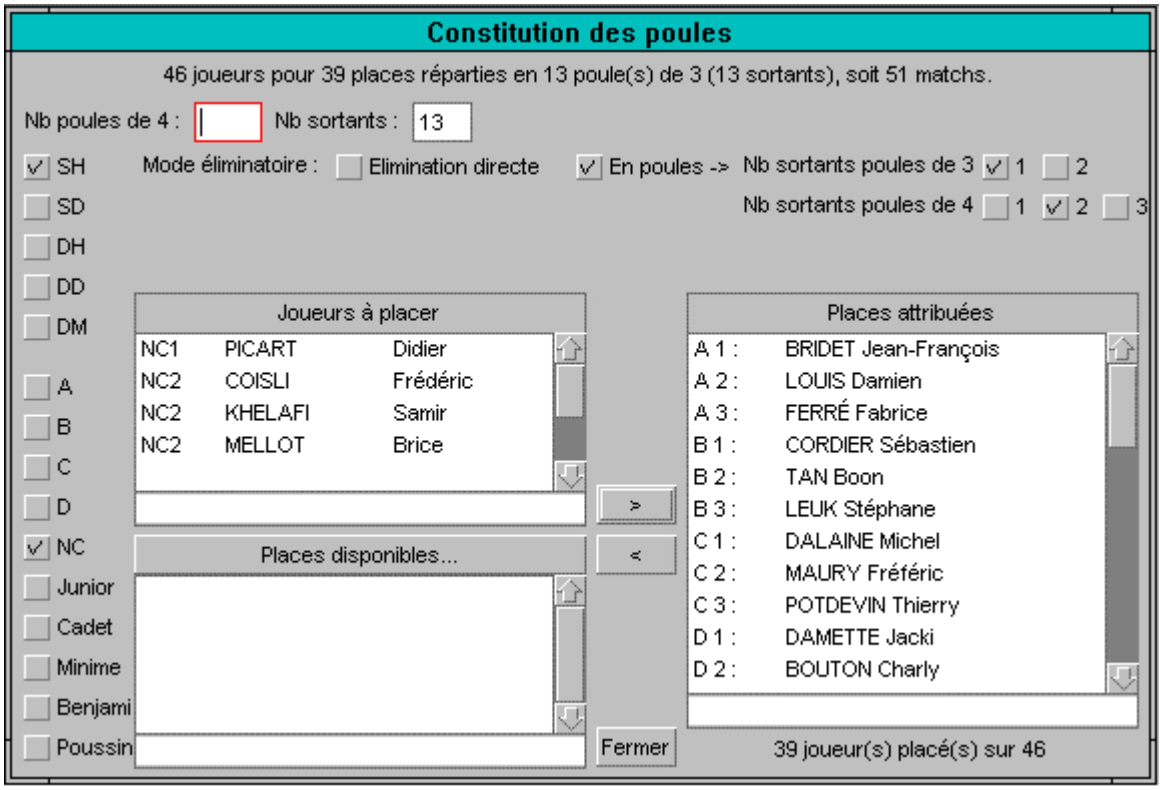
La liste de droite contient les paires définitives. On entend par paires définitives, celles qui seront placées dans les poules ou tableaux à élimination directe. Vous devez donc introduire dans cette liste toutes les paires issues de la liste des paires proposées ou de celles constituées à partir des joueurs inscrits seuls, à l'aide des boutons d'insertion respectifs [>]. Vous pouvez également sortir une paire définitive de la liste avec le bouton [<], elle reprendra sa place dans la liste des paires proposées, ou bien les joueurs se replaceront dans la liste des joueurs seuls.

Lorsque l'ensemble des paires de tous les tableaux est défini vous pouvez passer à l'étape suivante de constitution des tableaux.

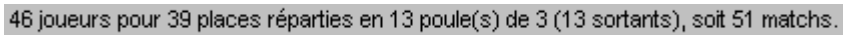
7.2. Constitution des tableaux

La constitution des tableaux est une des étapes clef de la réussite de votre tournoi. Le choix de jouer un tableau en poules ou en élimination directe (respectez ce que vous avez indiqué dans votre dossier d'invitation), le nombre de sortants dans les poules de 4 et de 3, le placement des têtes de série, sont autant de questions auxquelles vous devrez répondre. En aucun cas BadPlus ne répondra à votre place, il vous conseillera mais vous aurez toute liberté pour modifier ses propositions. Pour cela, lancez la commande "Constitution des tableaux..." du menu "Saisie" :

A l'exécution de cette commande, une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :



Les boutons de sélection permettent de choisir le tableau à constituer. Par défaut, à l'ouverture de la boite dialogue, c'est le tableau simple homme NC qui est sélectionné.



Le texte apparaissant en haut de la boite de dialogue vous indique :

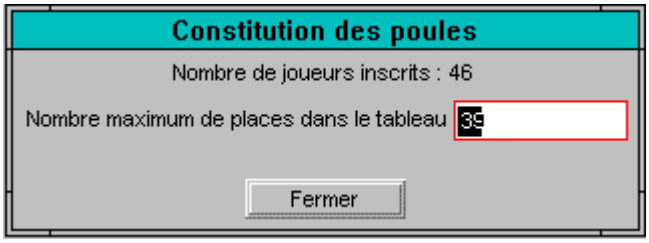
- le nombre de joueurs (ou de paires) inscrits dans le tableau sélectionné,
- le nombre de places fixé pour ce tableau,
- la répartition en poules et le nombre de sortants total ou le nombre et le niveau des places occupées en élimination directe,
- le nombre total de matchs du tableau (y compris le tableau final dans le cas des poules).

Aidez vous de ces indications pour fixer votre choix. N'hésitez pas à limiter le nombre de places de votre tableau ou le nombre de sortants des poules en fonction du nombre de matchs indiqué.

Le titre de la liste en bas à gauche est en réalité un bouton qui permet de fixer le nombre de places disponibles dans le tableau sélectionné.

Dans le cas où le tableau est déjà commencé (au moins un score saisi) BadPlus interdit la modification du nombre de places. Le message d'information suivant apparaît :

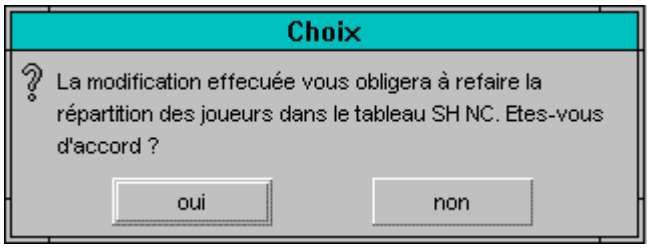
Dans le cas contraire, une boite de dialogue apparaît à l'écran :



Cette boîte de dialogue vous permet de fixer le nombre maximum de places autorisées dans le tableau en cours de constitution. Vous pouvez fixer un nombre supérieur au nombre de joueurs (ou de paires), mais dans ce cas certains matchs n'auront pas de joueurs associés car certaines places resteront libres. Si vous réduisez le nombre de places certains joueurs (ou certaines paires) ne pourront pas être placés, ils seront considérés en liste d'attente ("LA" dans les différentes éditions). La valeur indiquée n'est prise en compte qu'à la fermeture de la boite de dialogue

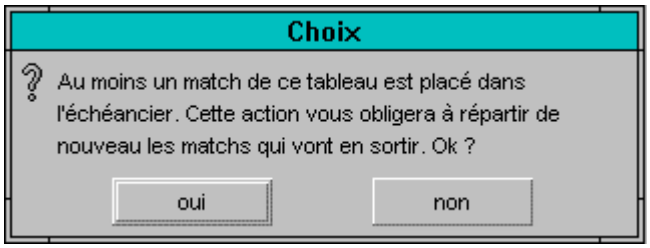
.

Attention ! Si vous changez le nombre de places du tableau alors que vous aviez déjà placé des joueurs, le message suivant apparaît :

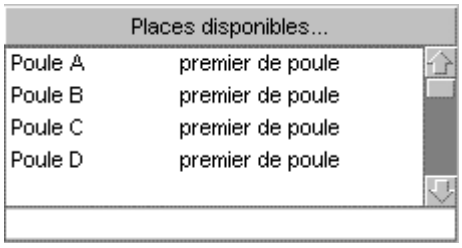

Choix
La modification effecuée vous obligera à refaire la répartition des joueurs dans le tableau SH NC. Etes-vous d'accord ?
oui
non

Répondez par l'affirmative pour confirmer le changement de nombre de places et refaites la répartition des joueurs (ou paires) dans votre tableau. Répondez par la négative pour revenir au nombre de places précédent.

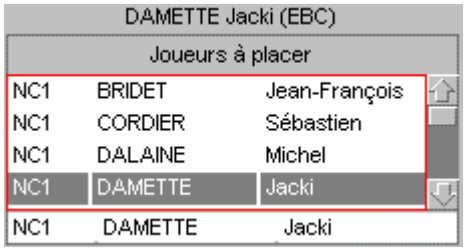
Dans le cas où vous avez déjà commencé à introduire des matchs de ce tableau dans l'échéancier (voir paragraphe "Répartition des matchs"), le message suivant apparaît à l'écran :


Choix
Au moins un match de ce tableau est placé dans l'échéancier. Cette action vous obligera à répartir de nouveau les matchs qui vont en sortir. Ok ?
oui
non

Répondez par l'affirmative pour confirmer le changement du nombre de places et refaites la répartition des matchs de ce tableau dans l'échéancier (voir § "7.3. Répartition des matchs"). Répondez par la négative pour revenir au nombre de places précédent.



Dans le cas où vous confirmez votre demande, la liste en bas à gauche de la précédente boite de dialogue est alors actualisée en fonction du nouveau nombre de places indiquées (la liste de droite est alors vidée et celle en haut à gauche réinitialisée avec tous les joueurs ou paires du tableau). cette liste vous donne la liste des places disponibles dans le tableau sélectionné. Cette liste change en fonction du nombre de joueurs placés, du nombre de places maximum fixé, du mode d'élimination (poules ou directe) et du nombre de poules de quatre que vous aurez choisi.



La liste en haut à gauche vous donne l'ensemble des joueurs (ou paires) inscrit(e)s dans le tableau sélectionné. Lorsque vous sélectionnez un élément de cette liste, les informations relatives au joueur (ou à la paire) s'affichent au dessus de la liste. Ces informations vous permettent de contrôler en particulier le club du joueur sélectionné afin d'orienter votre tirage au sort pour éviter d'introduire deux joueurs d'un même club dans une même poule (quand le nombre de joueurs d'un club est inférieur au nombre de poules).

TAN Boon (BCP)
Places attribuées
A 1 : BRIDET Jean-François
A 2 : LOUIS Damien
A 3 : FERRÉ Fabrice
B 1 : CORDIER Sébastien
B 2 : TAN Boon

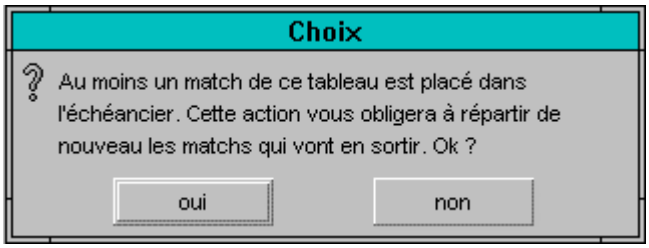
La liste de droite vous donne les joueurs placés et la place qu'ils occupent dans le tableau sélectionné. Pour un tableau en poule, le nom du joueur est précédé de la lettre de la poule et de la place qu'il occupe dans cette poule (ex : A 1 = premier de la poule A). En élimination directe, le nom du joueur est précédé du niveau et du numéro qu'il occupe dans le tableau (ex : 1/16 1 = première place en partant du haut des seizièmes de finales). Grâce à BadPlus vous n'avez pas à vous soucier des positions des pré-tours, BadPlus vous les aura calculées automatiquement.

Ces boutons d'options permettent de choisir une répartition des joueurs en poules ou en tableau à élimination directe.

Si vous tentez de changer le type de répartition alors que le tableau est déjà commencé, le message suivant apparaît :

Message informatif
Vous ne pouvez pas changer le type d'élimination, la tableau est déjà commencé (au moins un score saisi) !
Sortie

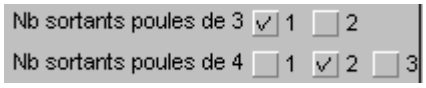
Si le tableau n'est pas commencé, la modification sera acceptée. Attention toutefois, dans le cas où vous avez déjà commencé à introduire des matchs de ce tableau dans l'échéancier (voir § "7.3 Répartition des matchs"), le message suivant apparaît à l'écran (comme dans le cas du changement du nombre de places dans le tableau) :


Choix
Au moins un match de ce tableau est placé dans l'échéancier. Cette action vous obligera à répartir de nouveau les matchs qui vont en sortir. Ok ?
oui
non

Confirmez ou infirmez votre demande.

Suivant le nombre de places demandé dans le tableau, BadPlus vous proposera un choix qui sera modifiable ou non :

0 ou 1 place :	pas de tableau donc pas de match
2 places :	tableau à élimination directe uniquement
3 places :	une poule de 3 proposée sans tableau final (3 matchs), possibilité de choisir l'élimination directe (2 matchs)
4 places :	élimination directe proposée (3 matchs), possibilité de choisir une poule de 4 sans tableau final
5 places :	une poule de 5 proposée sans tableau final (10 matchs), possibilité de choisir l'élimination directe (4 matchs)
+ de 5 places :	tous les coups sont permis



Les boutons de choix du nombre de sortants permettent de définir le tableau à élimination directe de sortie de poule. Pour les poules de 3 vous pouvez choisir 1 ou 2 sortants, pour les poules de 4 : 1, 2 ou 3 sortants. Vous noterez qu'en changeant votre choix, les nombres de sortants et de matchs (affiché en haut de la boite de dialogue) sont actualisés.

La ligne de saisie de texte en haut à gauche de la boite de dialogue vous permet de fixer le nombre de poules de 4 de votre tableau. Attention ! Si le nombre demandé est incompatible avec le nombre de places du tableau, BadPlus vous donnera le nombre de poules de 4 immédiatement inférieur à celui demandé.

Vous avez également la possibilité de fixer le nombre de sortants dans la seconde ligne de saisie. Lorsque vous changez ce nombre, BadPlus redéfinit le tableau à élimination directe de sortie de poule et ne tient plus compte du nombre de sortants par poule. Le nombre de matchs est alors réactualisé. Attention ! Il vous appartiendra, le moment venu (voir paragraphe "Constitution des tableaux de sortie de poules"), de choisir **sans ambiguïté** les joueurs à placer dans le tableau final (définition des meilleurs deuxièmes ou meilleurs troisièmes).

Une fois que vous avez déterminé vos choix sur la taille et la forme de votre tableau, il vous reste à placer les joueurs dans vos poules ou votre tableau à élimination directe. Pour cela, il vous suffit de sélectionner le joueur dans la liste en haut à gauche et la place dans la liste en bas à gauche puis de cliquer le bouton

ou de taper sur la touche ↵ du clavier. Actuellement, BadPlus n'offre pas la possibilité d'effectuer un tirage au sort automatique, à vous donc de procéder au tirage au sort en n'oubliant pas de définir vos têtes de série en fonction de la taille de votre tableau (voir le règlement des compétitions de la FFBa).

Pour modifier un joueur placé, sélectionnez le dans la liste de droite et cliquez le bouton

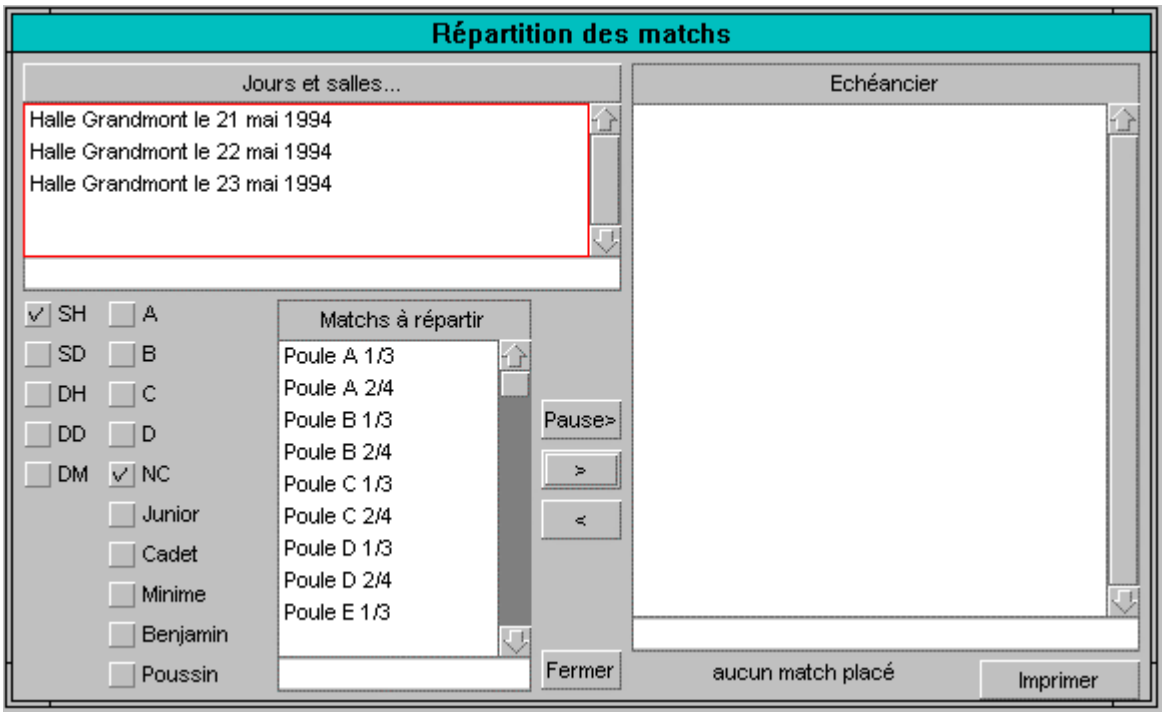
.

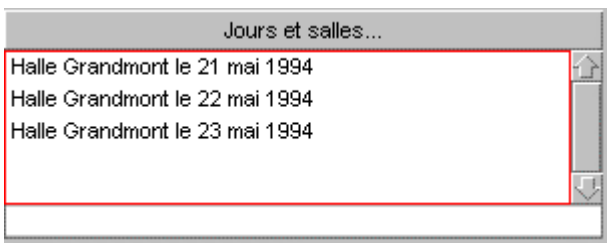
En cas de difficulté dans vos choix, nous vous conseillons de vous faire aider par votre juge arbitre qui s'avère souvent de bon conseil de par son expérience. En fait, le juge arbitre de votre tournoi se doit de contrôler vos tableaux. Faites lui consulter l'écran plutôt que vos éditions papier, ceci vous évitera de les rééditer plusieurs fois en cas de modification.

7.3. Répartition des matchs

Maintenant que tous vos tableaux sont constitués, il s'agit de planifier les matchs qui en découlent et de les répartir en fonction des salles et jours précédemment définis (voir paragraphe "Description des salles"). Pour ce faire, vous devez exécuter la commande "Répartition des matchs..." du menu "Saisie" :

A l'exécution de la commande une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :

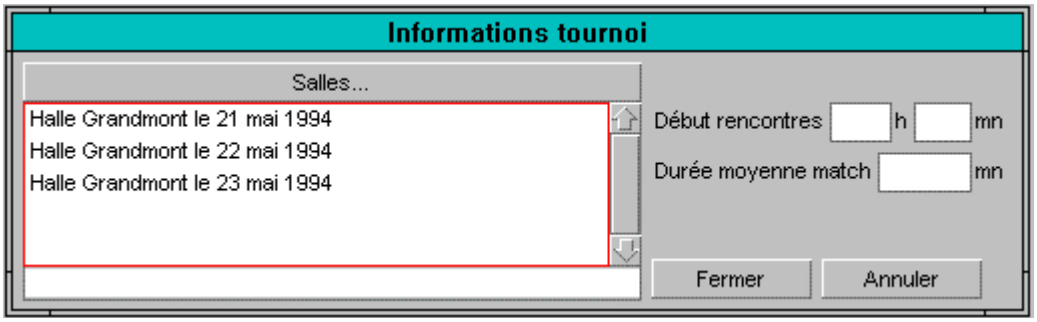




La liste en haut à gauche donne les salles et jours où se déroule le tournoi. A chaque ligne de cette liste correspondra un échéancier de matchs. A vous de les répartir au mieux en fonction des heures de début dans chaque salle et du nombre de cours. Au cas où vous n'auriez pas encore défini les salles et jours de votre

tournoi, cette liste est vide. Vous pouvez les décrire à l'aide de la commande de menu "Description des salles..." du menu "Saisie" (voir § "3.2. Description des salles"), ou bien à l'aide du bouton qui constitue le titre de cette liste comme nous allons le voir plus loin.

Ce bouton permet d'accéder à une boite de dialogue de paramètrage des échéanciers :

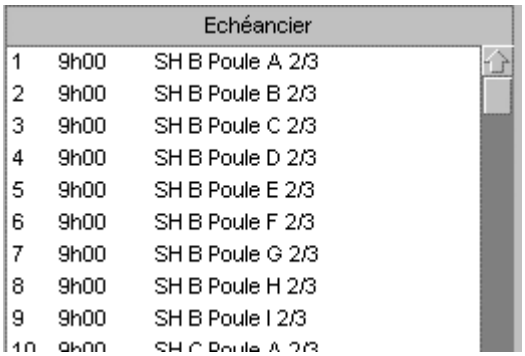


La liste de cette boite de dialogue recense les jours et salles de votre tournoi. Si cette liste est vide, cliquez le titre de la liste et vous obtiendrez la boite de dialogue de description des salles (voir § "3.2. Description des salles"). A la fermeture de cette boite de dialogue la liste des échéanciers du dialogue de répartition des matchs sera mise à jour. Vous pouvez décrire pour chaque échéancier l'heure de début des rencontres et la durée moyenne des matchs. Pour cela, sélectionnez un des échéancier de la liste, l'heure de début des rencontres et la durée moyenne des matchs sont alors indiquées dans les lignes de saisie de texte de droite. Les valeurs sont initialisées à 9h00 pour le début des rencontres et à 40mn pour la durée moyenne des matchs. La durée moyenne de 40mn est celle qu'il faut choisir pour un tournoi senior le jour des phases finales. Ce temps intègre les temps de repos des derniers tours du tournoi. Dans le cas où vous gérez des pauses dans votre échéancier (voir plus loin), vous pouvez réduire cette durée. Pour des tournois jeunes (de poussins à minimes), par expérience, on peut réduire la valeur à 30mn voir même 25mn s'il n'y a que des simples.

Revenons à notre première boite de dialogue :

Les boutons de sélection en bas à gauche permettent de choisir le tableau pour lequel les matchs vont être répartis. Par défaut c'est le tableau simple hommes NC qui est sélectionné.

La liste du bas affiche les différents matchs du tableau sélectionné. Si cette liste est vide, il est possible que vous ayez oublié de faire la constitution du tableau (voir § "7.2. Constitution des tableaux") ou bien tous les matchs de ce tableau ont déjà été introduits dans un ou plusieurs échéanciers. L'ordre des matchs est indiqué dans l'ordre chronologique où ils doivent être lancés. Un match de poule est désigné par le nom de la poule et les numéros d'ordre des adversaires dans la poule (ex : poule A 2/3 désigne le match de la poule A du tableau sélectionné opposant le deuxième joueur de la poule au troisième). Un match en élimination directe est désigné par son niveau dans le tableau et le numéro du match en partant du haut du tableau (ex : 1/8 de finale N°1 désigne le premier match de huitième de finale en partant du haut dans le tableau).


Echéancier
1 9h00 SH B Poule A 2/3
2 9h00 SH B Poule B 2/3
3 9h00 SH B Poule C 2/3
4 9h00 SH B Poule D 2/3
5 9h00 SH B Poule E 2/3
6 9h00 SH B Poule F 2/3
7 9h00 SH B Poule G 2/3
8 9h00 SH B Poule H 2/3
9 9h00 SH B Poule I 2/3

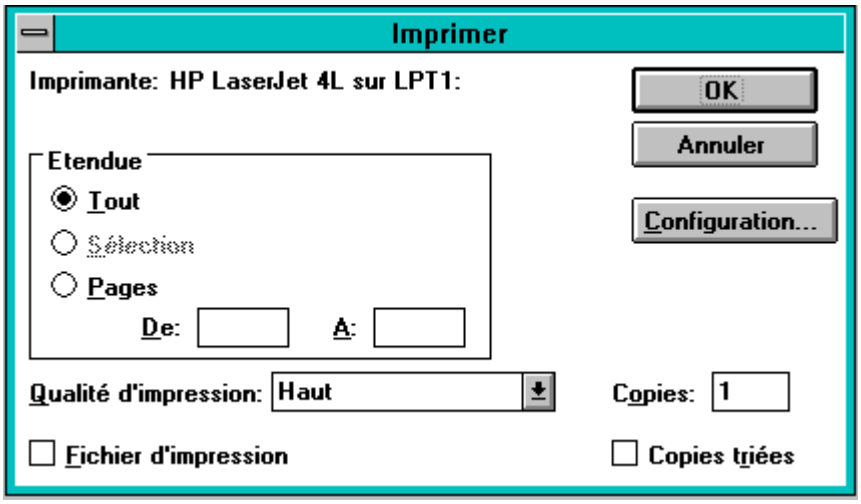
La liste de droite contient l'ensemble des matchs de l'échéancier sélectionné. Si cette liste est vide c'est que vous n'avez pas sélectionné d'échéancier dans la liste en haut à gauche ou qu'aucun match n'a encore été introduit. Chaque ligne de cette liste représente un match de votre tournoi. Ces lignes se découpent en trois colonnes où la première indique le numéro du match (celui qui sera indiqué sur les feuilles de match), la deuxième précise l'heure prévue du début du match et la dernière la désignation du match. Les numéros de match sont continus et croissants à partir de 1 pour chaque échéancier. Les horaires de début des rencontres s'incrémentent de la durée moyenne des matchs de l'échéancier précisée dans la boite de dialogue de paramètrage des échéanciers (voir description plus haut). L'incrémentation se fait à chaque dépassement du nombre de terrains de la salle de l'échéancier (pour une salle à 5 courts, l'heure de début des matchs sera incrémentée tous les 5 matchs). Si vous changez l'heure de début des rencontres, l'échéancier sera automatiquement remis à jour à la sortie du dialogue de paramètrage des échéanciers.

Le bouton Pause> permet d'introduire un "trou" dans l'échéancier. La pause est introduite à la suite du match sélectionné dans l'échéancier. Les numéros des matchs suivants sont automatiquement décalés.

Le bouton > est le bouton par défaut du dialogue (il peut être activé par la touche ↵ du clavier). Il permet d'introduire dans l'échéancier le match sélectionné dans la liste du bas. Si aucun match n'est sélectionné, le message d'information suivant apparaît à l'écran :

Le bouton < permet de sortir un match de l'échéancier. Ceci vous permet de déplacer un match introduit à une mauvaise place. Pour sortir un match, il doit être sélectionné dans l'échéancier, sinon le message d'information suivant apparaît à l'écran :

Lorsque vous avez introduit tous vos matchs dans l'échéancier et que vous avez bien contrôlé que l'heure prévue de lancement du dernier match est convenable, vous pouvez imprimer l'échéancier à l'aide du bouton Imprimer. La boite de dialogue standard Windows de configuration de l'impression apparaît :



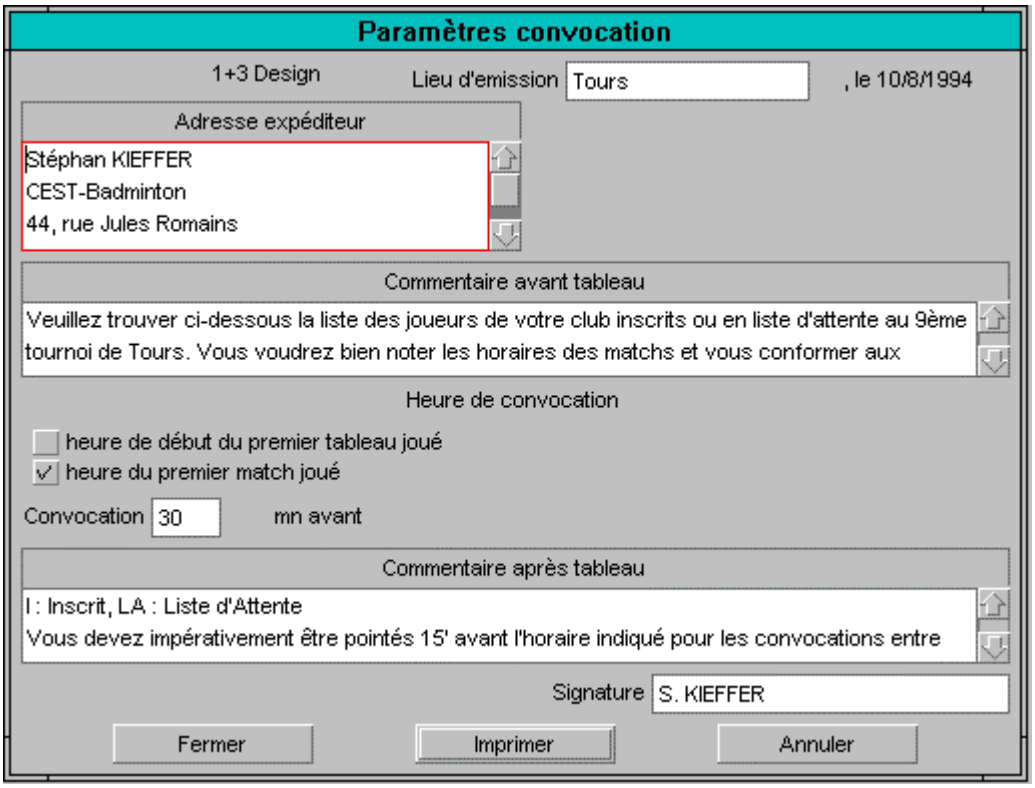
Cliquez le bouton OK pour lancer l'impression sur votre imprimante. nous vous conseillons de faire deux essais d'impression en portrait et en paysage en changeant la configuration avec le bouton Configuration... . Dans la plupart des cas, un échéancier tient sur une page A4 si le choix de l'orientation de la page est judicieux.

Note : Utilisez la commande "Configuration des impressions..." du menu "Impression" pour obtenir un aperçu écran de votre document (prévisualisation) et éventuellement changer les marges.

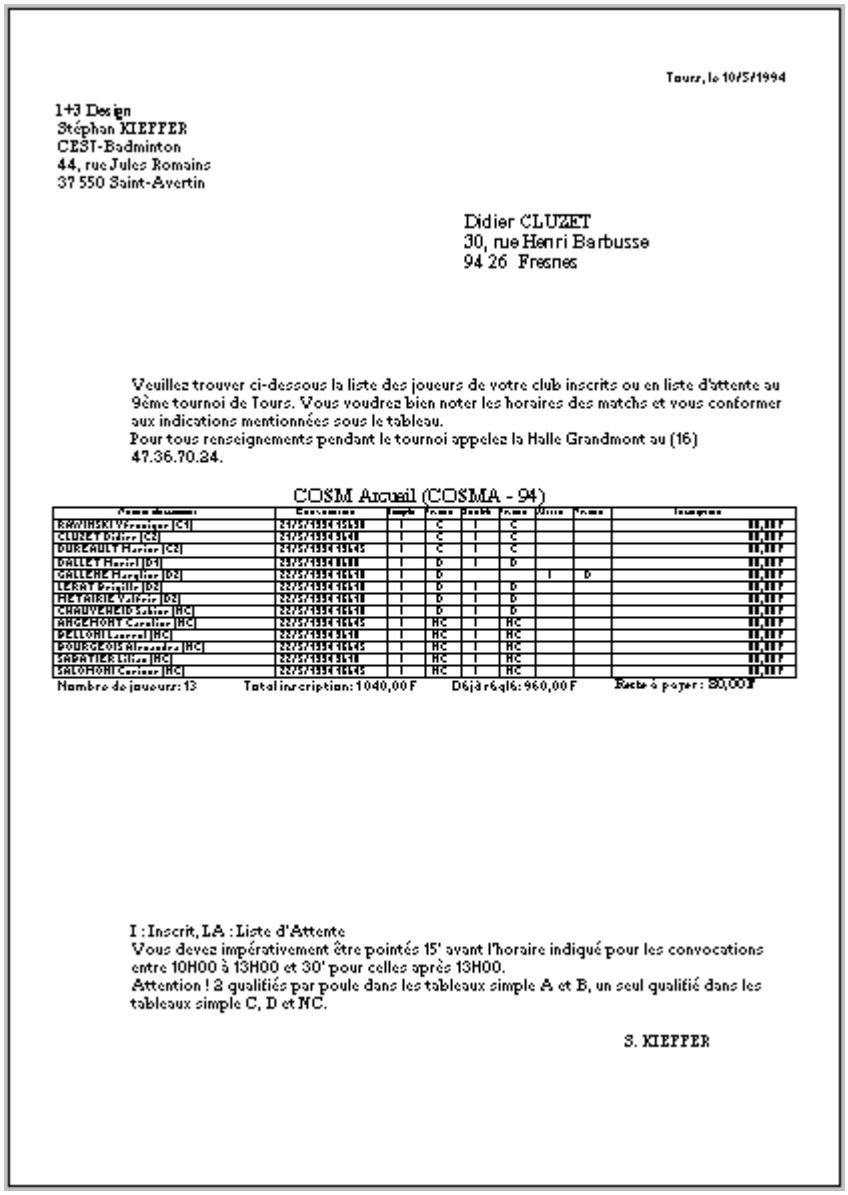
7.4. Envoi des convocations

La répartition des matchs vous a permis de définir les horaires prévus de chaque match. BadPlus est capable maintenant de retrouver l'horaire du premier match de chaque joueur et ainsi vous offre la possibilité d'envoyer à chaque club, la liste de ses joueurs inscrits et leurs horaires respectifs de convocation. L'édition des convocations s'obtient par la commande "Convocations clubs..." du menu "Impression" :

A l'exécution de cette commande, la boite de dialogue suivante apparaît :


Paramètres convocation
1+3 Design
Lieu d'emission
Tours
, le 10/8/1994
Adresse expéditeur
Stéphan KIEFFER
CEST-Badminton
44, rue Jules Romains
Commentaire avant tableau
Veuillez trouver ci-dessous la liste des joueurs de votre club inscrits ou en liste d'attente au 9ème tournoi de Tours. Vous voudrez bien noter les horaires des matchs et vous conformer aux
Heure de convocation
heure de début du premier tableau joué
heure du premier match joué
Convocation
30
mn avant
Commentaire après tableau
I : Inscrit, LA : Liste d'Attente
Vous devez impérativement être pointés 15' avant l'horaire indiqué pour les convocations entre
Signature
S. KIEFFER
Fermer
Imprimer
Annuler

Lorsque vous ouvrez cette boite de dialogue pour la première fois, tous les champs de saisie sont vides. Ces champs vous permettent de personnaliser votre convocation pour finalement obtenir un résultat similaire au suivant :



Tours, le 10/5/1994

1+3 Design
Stéphan KIEFFER
CEST-Badminton
44, rue Jules Romains
37 550 Saint-Avertin

Didier CLUZET
30, rue Henri Barbusse
94 26 Fresnes

Veuillez trouver ci-dessous la liste des joueurs de votre club inscrits ou en liste d'attente au 9ème tournoi de Tours. Vous voudrez bien noter les horaires des matchs et vous conformer aux indications mentionnées sous le tableau.
Pour tous renseignements pendant le tournoi appelez la Halle Grandmont au (16) 47.36.70.24.

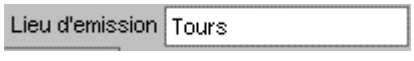
COSM Accueil (COSMA - 94)

RAWINSKI Véronique [C1]	24/5/1994 15:30	I	C	I	C			00,00 F
CLUZET Didier [C2]	24/5/1994 9:40	I	C	I	C			00,00 F
DUREAULT Marine [C2]	24/5/1994 13:45	I	C	I	C			00,00 F
DALLET Muriel [D1]	23/5/1994 8:00	I	D	I	D			00,00 F
GALLEME Magalie [D2]	22/5/1994 16:10	I	D			I	D	00,00 F
LERAT Brigitte [D2]	22/5/1994 16:10	I	D	I	D			00,00 F
METAIRIE Valérie [D2]	22/5/1994 16:10	I	D	I	D			00,00 F
CHAUVEHEID Sabine [NC]	22/5/1994 16:10	I	D	I	D			00,00 F
ARGEMONT Caroline [NC]	22/5/1994 16:45	I	NC	I	NC			00,00 F
DELLONI Laurent [NC]	22/5/1994 9:10	I	NC	I	NC			00,00 F
POURGEOIS Alexandre [NC]	22/5/1994 16:45	I	NC	I	NC			00,00 F
SABATIER Lilian [NC]	22/5/1994 9:10	I	NC	I	NC			00,00 F
SALOMONI Corinne [NC]	22/5/1994 16:45	I	NC	I	NC			00,00 F

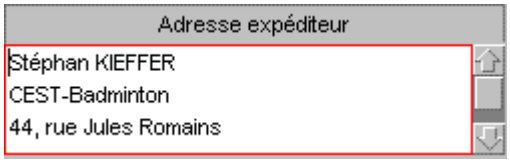
Nombre de joueurs: 13 Total inscription: 1040,00 F Déjà réglé: 960,00 F Reste à payer: 80,00 F

I : Inscrit, LA : Liste d'Attente
Vous devez impérativement être pointés 15' avant l'horaire indiqué pour les convocations entre 10H00 à 13H00 et 30' pour celles après 13H00.
Attention ! 2 qualifiés par poule dans les tableaux simple A et B, un seul qualifié dans les tableaux simple C, D et NC.

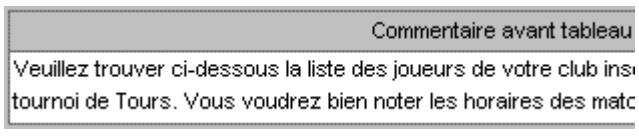
S. KIEFFER



Le lieu d'émission apparaît en haut et à droite de la lettre suivi de la date courante.

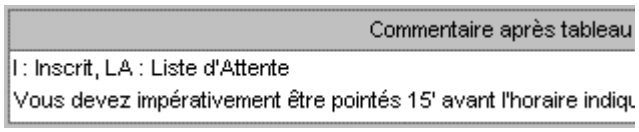


L'adresse de l'expéditeur apparaît en haut et à gauche de la lettre. Elle est toujours précédée du nom de l'utilisateur de BadPlus (le nom du dernier menu), dans l'exemple "1+3 Design".

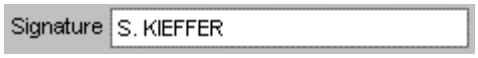

Commentaire avant tableau
Veuillez trouver ci-dessous la liste des joueurs de votre club ins
tournoi de Tours. Vous voudrez bien noter les horaires des matc

Le commentaire avant tableau est une zone de texte libre que vous pouvez utiliser pour donner des indications complémentaires sur votre tournoi. Elle sera éditée avant le tableau des joueurs.

Les boutons de sélection vous permettent de choisir si vous voulez indiquer les heures de début du premier match du tableau joué pour chaque joueur ou leur heure de début de premier match. La zone de saisie vous permet d'avancer l'horaire précédemment calculé. La valeur doit être un nombre de minutes, par défaut BadPlus propose 30 minutes.


Commentaire après tableau
I : Inscrit, LA : Liste d'Attente
Vous devez impérativement être pointés 15' avant l'horaire indiqu

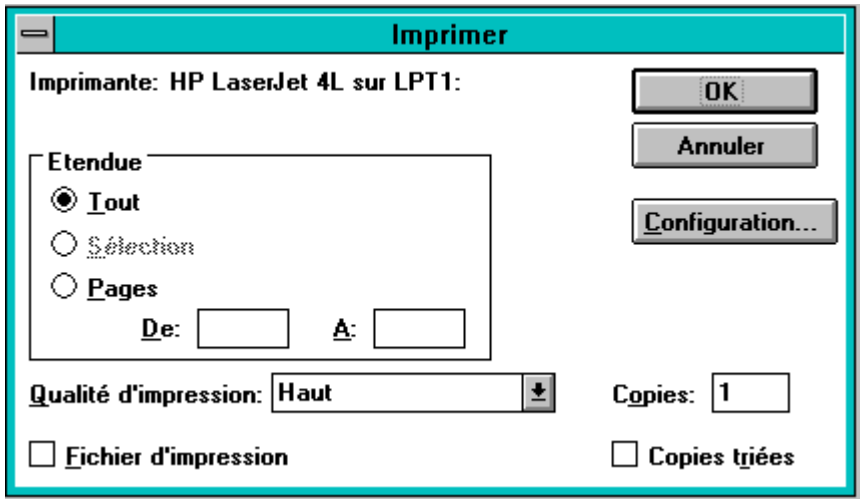
Le commentaire après tableau est une zone de texte libre que vous pouvez utiliser pour donner des indications complémentaires sur votre tournoi. Elle sera éditée sous le tableau des joueurs.



La signature sera éditée à la suite du commentaire de bas de tableau.

Le bouton

lance l'édition des convocations. Vous retrouverez la boite de dialogue habituelle de choix d'imprimante :



Pensez à vérifier l'orientation de votre papier qui doit être en portrait à l'aide du bouton

. Confirmez ensuite la demande d'impression.

Les convocations sont alors éditées club par club. Le tableau récapitulatif des joueurs confirme au club l'inscription de ses joueurs ("I") dans les tableaux désirés (nom de la série) ou informe de la mise en liste d'attente ("LA").

Les convocations présentent également un état financier des inscriptions.

L'adresse du destinataire est positionnée de manière à pouvoir se trouver en face des fenêtres des enveloppes lorsque l'on plie la feuille en trois. Cependant, si vous utilisez d'autres types d'enveloppes vous pouvez éditer les étiquettes des clubs (voir § "11.5. Edition des étiquettes").

8. Editions avant tournoi

Maintenant que vos convocations sont parties, vous pouvez souffler un peu, le plus urgent est fait.

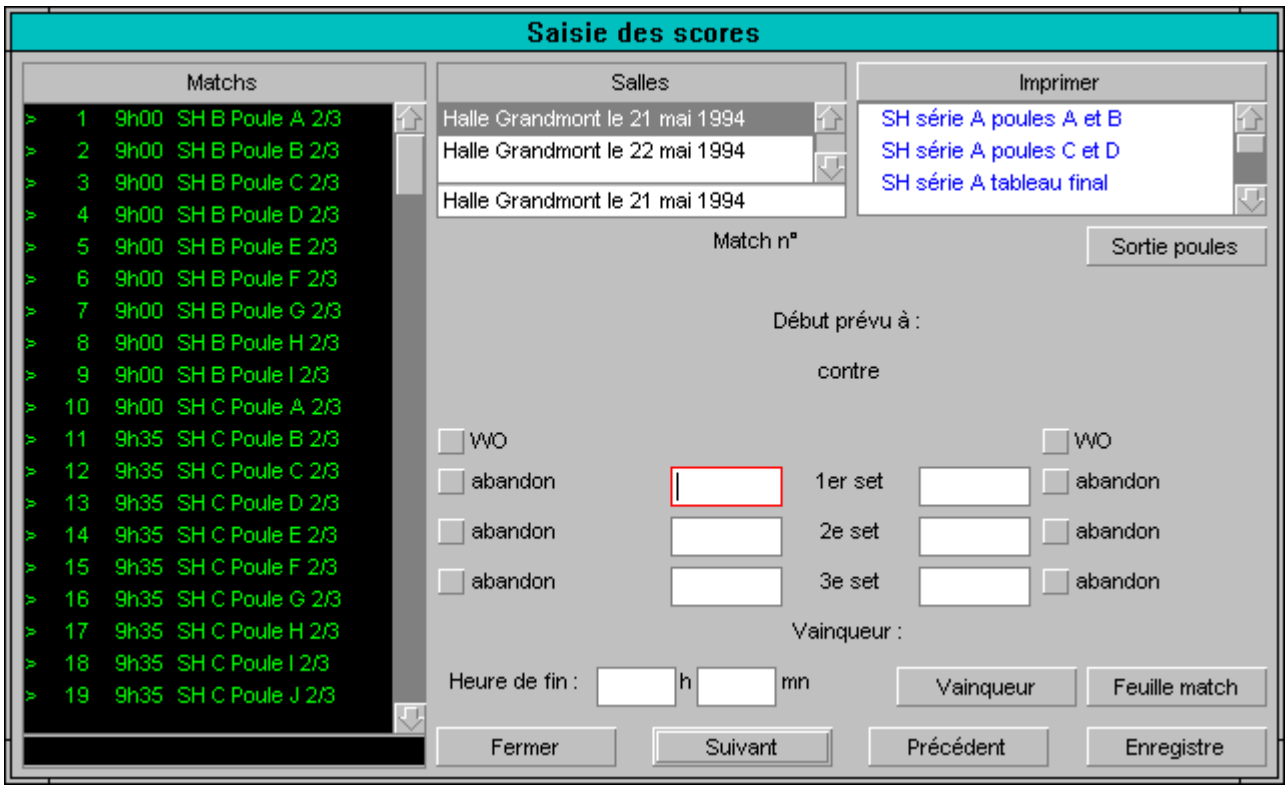
Deux ou trois jours avant le début de votre tournoi (voire la veille) vous pouvez préparer les différentes éditions nécessaires à son déroulement. Ne le faites pas plus tôt car vous pouvez avoir des modifications de dernière minute (forfaits sur blessures ou autres raisons majeures...). Surtout, ce travail ne vous demandera pas énormément de temps (il en demandera surtout à votre imprimante). Suivant la vitesse de votre imprimante et le nombre de tableaux et feuilles de scores à éditer, cette étape demandera de 1 heure à une demi-journée (exceptionnellement une journée si votre imprimante est très lente).

8.1. Edition des tableaux vierges

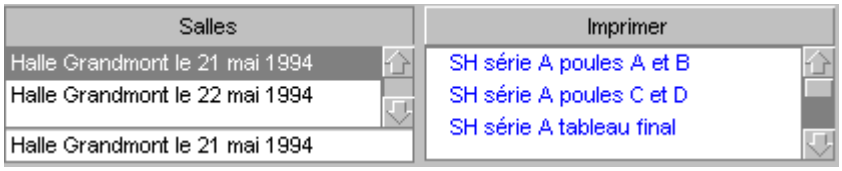
L'édition des tableaux consiste à imprimer les poules et tableaux à élimination directe vierges. Ces documents seront utiles à l'affichage dans les salles. Vous pouvez également envisager de les fournir aux participants à leur arrivée, dans ce cas préférez la photocopie à l'impression multiple !

Pour exécuter cette édition vous devez vous placer en configuration de gestion des rencontres. Pour cela lancez la commande "Gestion des matchs..." du menu "Saisie" :

Une boite de dialogue apparaît alors à l'écran :


Saisie des scores
Matchs
1 9h00 SH B Poule A 2/3
2 9h00 SH B Poule B 2/3
3 9h00 SH B Poule C 2/3
4 9h00 SH B Poule D 2/3
5 9h00 SH B Poule E 2/3
6 9h00 SH B Poule F 2/3
7 9h00 SH B Poule G 2/3
8 9h00 SH B Poule H 2/3
9 9h00 SH B Poule I 2/3
10 9h00 SH C Poule A 2/3
11 9h35 SH C Poule B 2/3
12 9h35 SH C Poule C 2/3
13 9h35 SH C Poule D 2/3
14 9h35 SH C Poule E 2/3
15 9h35 SH C Poule F 2/3
16 9h35 SH C Poule G 2/3
17 9h35 SH C Poule H 2/3
18 9h35 SH C Poule I 2/3
19 9h35 SH C Poule J 2/3
Salles
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Halle Grandmont le 22 mai 1994
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Imprimer
SH série A poules A et B
SH série A poules C et D
SH série A tableau final
Match n°
Sortie poules
Début prévu à :
contre
WO
abandon
abandon
abandon
1er set
2e set
3e set
WO
abandon
abandon
abandon
Vainqueur :
Heure de fin :
h
mn
Vainqueur
Feuille match
Fermer
Suivant
Précédent
Enregistre

Cette boite de dialogue vous donne un aperçu de ce qui vous permettra de gérer vos rencontres mais nous le verrons plus tard. Pour le moment intéressons nous exclusivement à la partie qui nous permet d'éditer les tableaux :

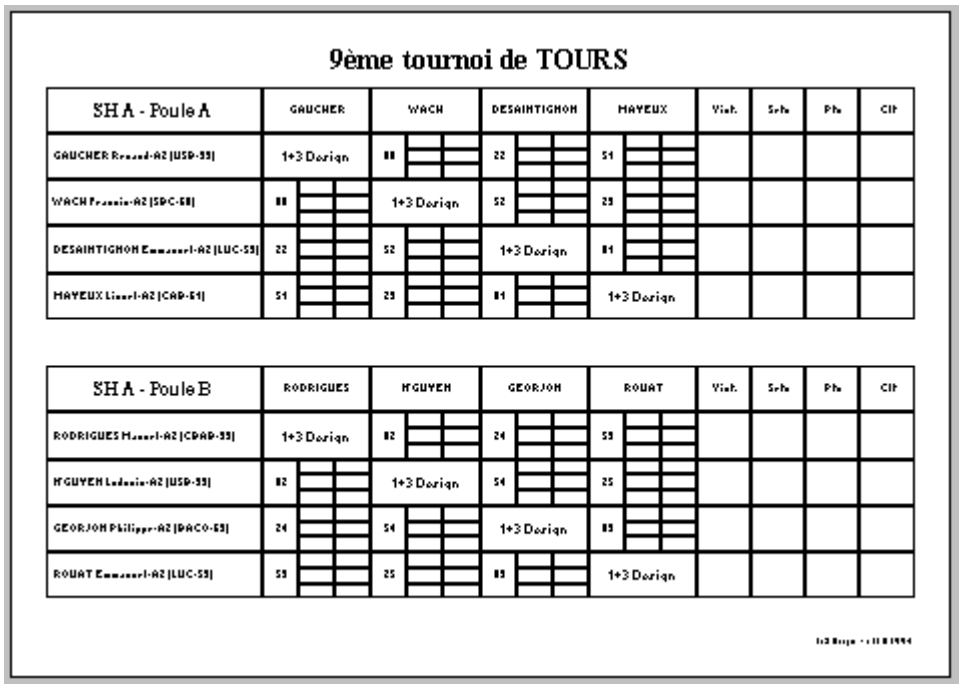

Salles
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Halle Grandmont le 22 mai 1994
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Imprimer
SH série A poules A et B
SH série A poules C et D
SH série A tableau final

La liste de droite contient tous les tableaux (poules ou élimination directe) et seulement ceux qui vont se dérouler dans la salle et date sélectionnées dans la liste de gauche. En réalité chaque ligne de la liste de droite représente une page, les poules sont affichées par deux par page et chaque tableau à élimination directe (tableau final) sur une page. La liste étant une liste à sélection multiple, il vous suffit de sélectionner les poules et tableaux à éditer et d'activer le bouton

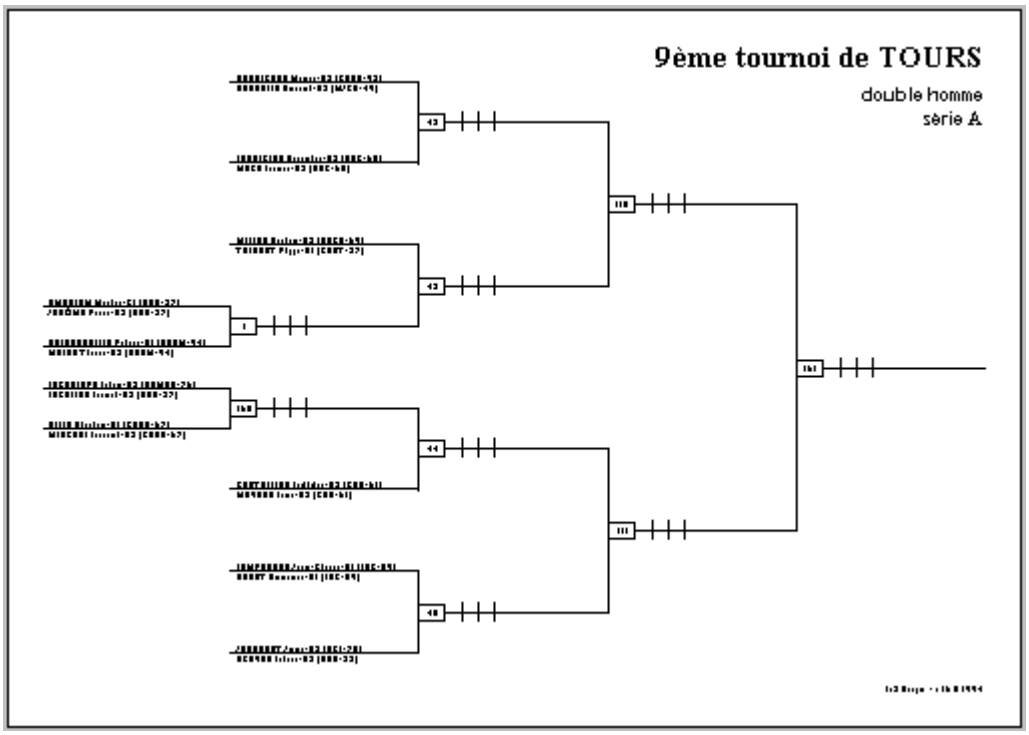
qui sert de titre à la liste.

La boite de dialogue standard de choix d'imprimante est alors proposée à l'écran. Attention ! Les poules et tableaux finaux devant être imprimés en orientation paysage, pensez à la changer à l'aide du bouton

si la dernière édition que vous avez effectuée était en orientation portrait (l'orientation est conservée d'une édition à l'autre). Vous obtiendrez donc un résultat du type :



ou



Vous pouvez ainsi éditer tous vos tableaux. Si un tableau vous manque, c'est sûrement que ses matchs sont prévus dans un autre échéancier, changez donc d'échéancier et vous le trouverez.

Si vous désirez éditer plusieurs exemplaires de vos tableaux, optez pour une édition par photocopie à partir d'un original, vous gagnerez du temps.

Attention ! Certaines éditions n'aboutissent pas. Cela se produit principalement lorsque vous demandez un grand nombre de tableaux et qu'il ne vous reste plus beaucoup

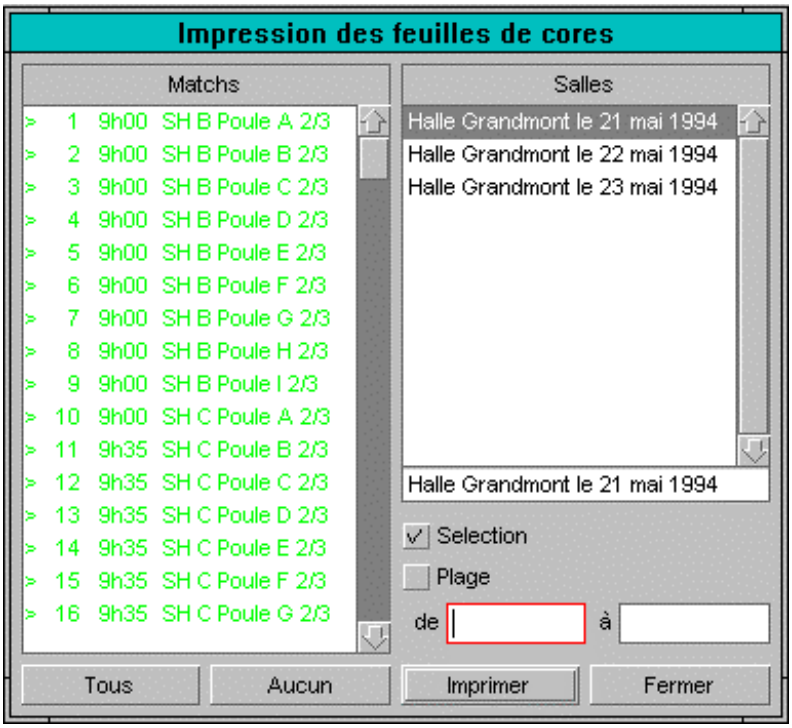
de place sur votre disque dur. En effet, avant d'exécuter l'impression, un fichier temporaire est généré dans le répertoire prévu par Windows à cet effet (voir manuel Windows). Ce fichier dépend de votre imprimante, il peut être de taille très variable suivant les langages d'imprimantes (HP-GL/2, Raster, Postcript, ...). Conseil : Ne demandez pas plus de vingt pages d'un coup, ou augmentez progressivement en vérifiant la place disponible sur votre disque dur.

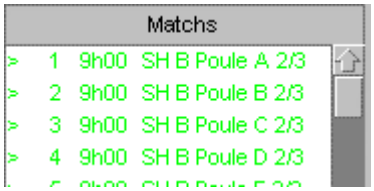
8.2. Edition des feuilles de scores

Il est préférable d'éditer quelques feuilles de scores avant votre tournoi. Ceci vous permet de démarrer rapidement les premières rencontres dès que les joueurs sont arrivés. Cependant, il vous est également possible de les éditer sur le moment (surtout si vous avez une imprimante rapide), ce qui permet de tenir compte de changements de dernières minutes (remplacement de joueurs, refonte d'un tableau suite à de multiples forfaits, ...). Les changements les plus gênants au niveau des feuilles de scores sont les ajouts de matchs car les numéros de matchs se retrouvent décalés. Ceci introduit un problème de cohérence entre le suivi écran des matchs (à jour) et les feuilles de scores déjà éditées. La réduction du nombre de match est moins gênante dans la mesure où les matchs supprimés peuvent être remplacés par des pauses.

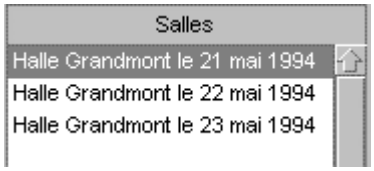
Les éditions de feuilles de scores peuvent se faire à l'unité (voir § "10.1. Gestion du déroulement des rencontres") ou par groupe. Pour l'édition de plusieurs feuilles, exécutez la commande "Feuilles de scores..." du menu "Impression" :

Une boite de dialogue vous est proposée :

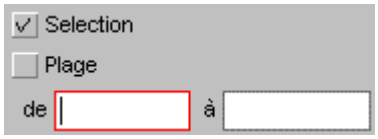

Impression des feuilles de cores
Matchs
Salles
1 9h00 SH B Poule A 2/3
2 9h00 SH B Poule B 2/3
3 9h00 SH B Poule C 2/3
4 9h00 SH B Poule D 2/3
5 9h00 SH B Poule E 2/3
6 9h00 SH B Poule F 2/3
7 9h00 SH B Poule G 2/3
8 9h00 SH B Poule H 2/3
9 9h00 SH B Poule I 2/3
10 9h00 SH C Poule A 2/3
11 9h35 SH C Poule B 2/3
12 9h35 SH C Poule C 2/3
13 9h35 SH C Poule D 2/3
14 9h35 SH C Poule E 2/3
15 9h35 SH C Poule F 2/3
16 9h35 SH C Poule G 2/3
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Halle Grandmont le 22 mai 1994
Halle Grandmont le 23 mai 1994
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Selection
Plage
de
à
Tous
Aucun
Imprimer
Fermer



La liste de gauche représente les matchs de l'échéancier sélectionné dans la liste de droite. Cette liste est à sélection multiple, vous pouvez donc sélectionner tous les matchs dont vous souhaiter obtenir la feuille de scores. N'imprimez que les matchs apparaissant en vert, ce sont ceux qui peuvent être lancés (voir paragraphe "Gestion des rencontres"). Le bouton Tous permet de sélectionner l'ensemble des matchs de l'échéancier, le bouton Aucun désélectionne les matchs de la liste.



La liste de droite représente l'ensemble des échéanciers. A l'ouverture du dialogue, c'est le premier échéancier de la liste qui est sélectionné. Sélectionnez celui contenant les matchs souhaités. Attention ! si vous changez d'échéancier, la sélection des matchs dans la liste de gauche est annulée.

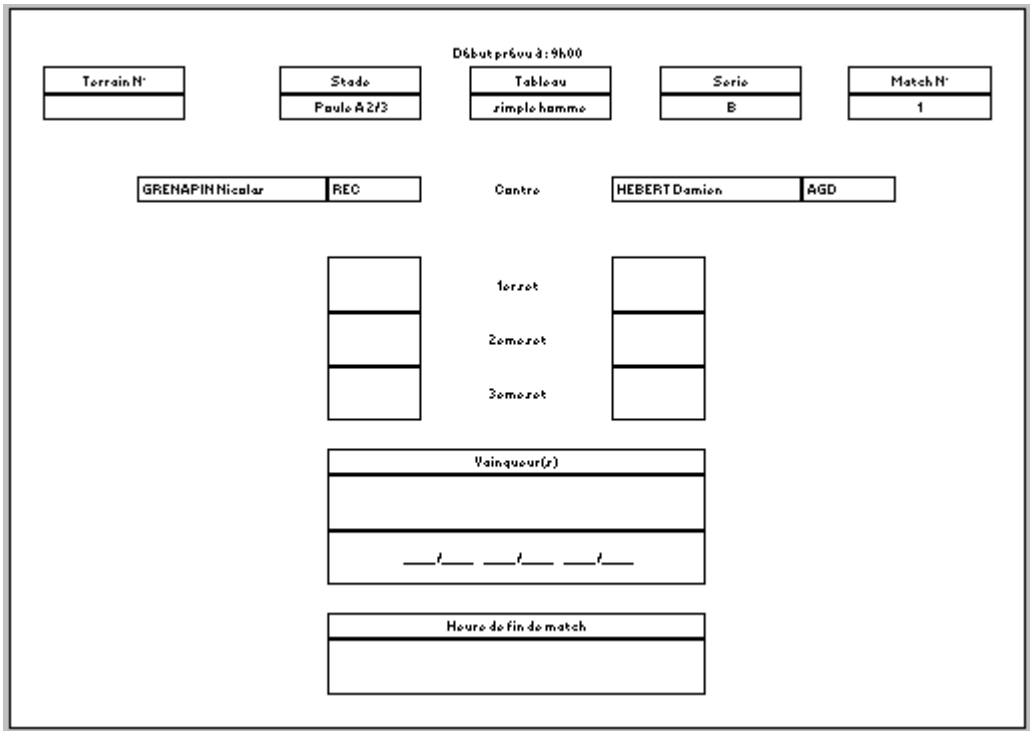


Il existe deux moyens d'imprimer des feuilles de scores :

- suivant la sélection dans la liste (option "Sélection")
- suivant une plage de numéros de matchs (option "Plage")

Dans le second cas, BadPlus ne tiendra pas compte des matchs sélectionnés et imprimera les matchs compris entre les valeurs indiquées dans les deux champs de saisie. Si les valeurs saisies sont incorrectes (début inférieur ou égal à 0, fin supérieure au dernier numéro de match, début supérieur à fin, absence de valeur, ...), un message d'information apparaît :

Le bouton Imprimer lance l'ordre d'impression (bouton par défaut). La boite de dialogue standard de choix d'imprimante est alors proposée à l'écran. Attention ! Les feuilles de scores devant être imprimées en orientation paysage, pensez à la changer à l'aide du bouton Configuration... si la dernière édition que vous avez effectuée était en orientation portrait (l'orientation est conservée d'une édition à l'autre). Vous obtiendrez donc un résultat du type :



Vous pouvez ainsi éditer toutes les feuilles de scores que vous souhaitez.

Remarque : L'heure d'autorisation minimum de jeu étant indiquée sur la feuille de scores, nous vous conseillons de ne pas éditer à l'avance les feuilles de scores dont au moins un joueur apparaît dans un match précédent, attendez que les matchs soient joués avant de les éditer. En règle générale, on édite les feuilles de scores par tour de tableau, par exemple :

- on pourra éditer à l'avance les feuilles de scores du premier tour de poules des tableaux de simples (s'ils sont prévus avant les doubles),
- on attendra la fin des matchs de simple avant d'éditer le tour suivant de double,
- en pratique, si votre imprimante est assez rapide, les feuilles de scores sont éditées au fur et à mesure du lancement des rencontres, on s'aide alors des couleurs de match de l'échéancier (voir paragraphe "Gestion des rencontres"), actualisées en temps réel, qui indiquent si un match peut être lancé.

9. Modifications de début de tournoi

Vous êtes au jour J, à l'heure H. Certains joueurs sont déjà en train d'attendre à la porte du gymnase. Vous êtes prêt à les accueillir et commencent les premiers changements : "Je dois vous prévenir que Armelle Toidetézafères n'est pas venue, son cousin est malade", "Jean Rajoute n'était pas au rendez-vous", "Alfred Laprincesse s'est fait une entorse", ... j'en passe et des meilleures.

Il existe peu de tournois où ce n'est jamais arrivé. Mais que peut-on faire ou ne pas faire dans ces cas là ? Dans tous les cas, notez bien ces modifications, elles vous seront demandées par le juge arbitre pour son rapport.

9.1. A éviter

Il est fortement recommandé de limiter les modifications au strict minimum.

Il faut impérativement éviter d'augmenter votre nombre de matchs, les échéanciers seraient à refaire et il faudrait rééditer certaines feuilles de match pour respecter les nouveaux numéros. Cela arrive lorsque vous changez la structure d'un tableau : passage de poules de 3 à 4, augmentation du nombre de sortants.

La plupart du temps il vaudra mieux conserver les joueurs forfaits dans les tableaux et les déclarer WO lors de la saisie des scores. Cependant, si vous avez des joueurs disponibles en remplacement vous pouvez opérer ces modifications (voir paragraphes suivants).

Vous pouvez également être obligé de revoir un tableau, c'est en particulier le cas lorsque vous avez oublié un joueur (ça peut arriver). Pensez dans ce cas là à reprendre les étapes les unes après les autres depuis la description du joueur jusqu'à l'édition des nouveaux tableaux et des feuilles de match. Il n'est pas nécessaire de sortir les matchs de l'échéancier : lorsque vous définirez votre nouveau nombre de places dans le tableau, les matchs seront retirés automatiquement. Pensez à rééditer les feuilles de match dont le numéro aurait changé ainsi que les tableaux (poules ou tableaux finaux correspondants) car les numéros sont indiqués dessus.

9.2. Remplacement d'un joueur par un autre

Cette modification intervient lorsque vous avez un joueur forfait qui peut être remplacé par un autre (en liste d'attente ou joueur sur place). Cette modification entraîne peu de conséquences :

1 Décrivez le nouveau joueur :

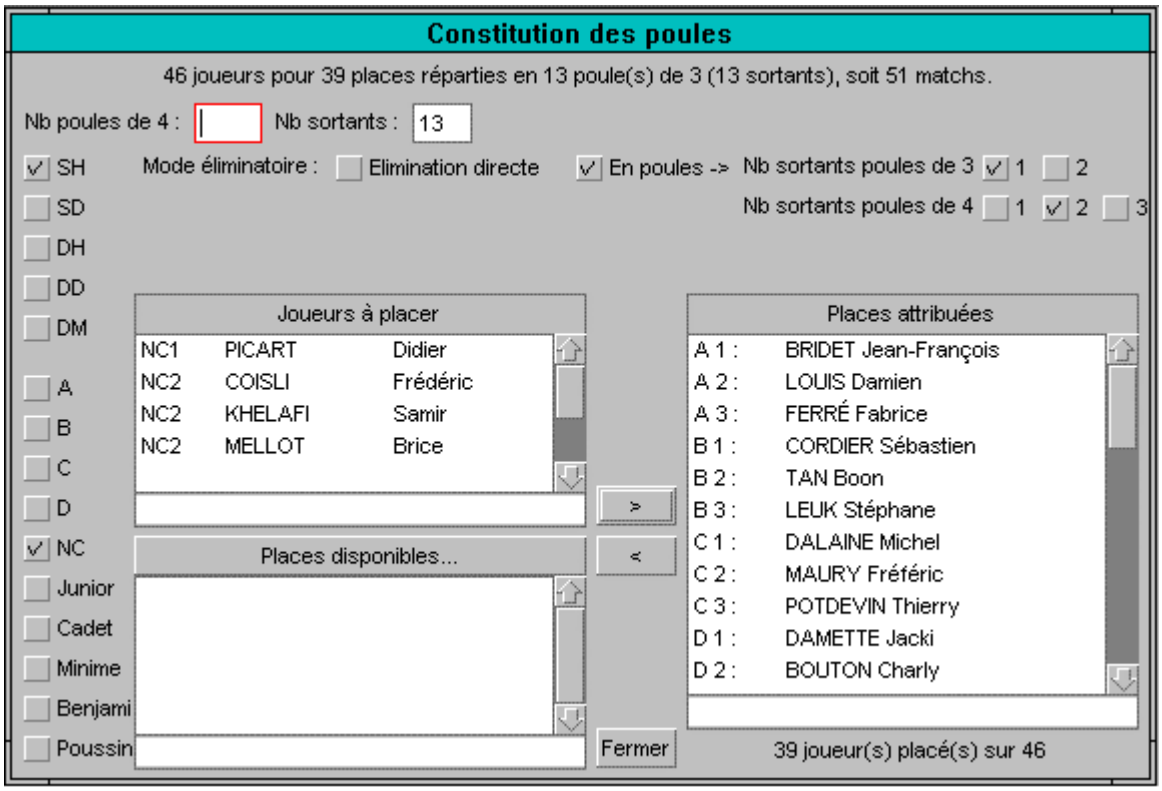
Si le nouveau joueur n'est pas sur liste d'attente, il convient de l'ajouter à la liste des joueurs déjà inscrits à votre tournoi (voir § "4.3. Description d'un joueur).

2 Inscrire le nouveau joueur dans les tableaux :

Avant de faire la substitution avec le joueur forfait, il est nécessaire d'indiquer les tableaux auxquels le nouveau joueur va participer. Ces tableaux sont ceux du joueur forfait qu'il va remplacer. Un joueur peut aussi remplacer plusieurs joueurs forfaits dans des tableaux différents, inscrivez le dans chaque tableau où il va participer (voir § "6.1. Inscription des joueurs"). Pensez également à mettre à jour les règlements (voir § "6.2. Gestion des règlements par club").

3 Substitution des joueurs :

La substitution se fait à l'aide de la boite de dialogue de constitution des tableaux appelée par la commande de menu "Constitution des tableaux..." du menu "Saisie" (voir § "7.2. Constitution des tableaux") :

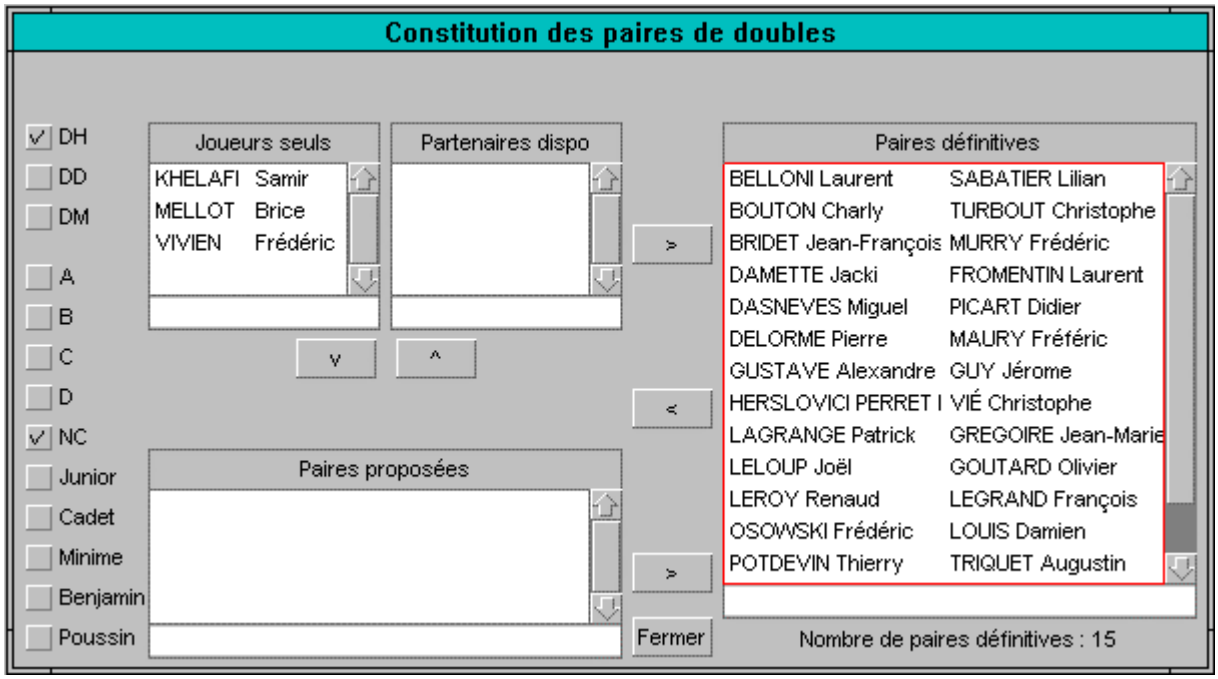


Votre nouveau joueur doit apparaître dans la liste en haut à gauche (liste d'attente), sinon vérifiez que vous êtes sur le bon tableau. Pour substituer les deux joueurs, sélectionnez le joueur forfait dans la liste de droite, et sortez le de sa poule (ou du tableau final) à l'aide du bouton <. Puis sélectionnez le joueur qui va le remplacer dans la liste en haut à gauche et la place devenue libre dans la liste en bas à gauche. Cliquez le bouton

ou tapez sur la touche ↵ du clavier. La substitution est faite, il vous reste à rééditer la poule (ou le tableau final) modifiée (voir § "Edition des tableaux") et les feuilles de matchs où apparaît le nouveau joueur (voir § "Edition des feuilles de scores").

9.3. Changement de paire de double ou mixte

C'est un cas particulier de la modification précédente, elle oblige à effectuer une étape supplémentaire. Avant la substitution des joueurs dans le tableau vous devez reconstituer la nouvelle paire à l'aide de la boite de dialogue de constitution des paires appelée par la commande de menu "Constitution des paires..." du menu "Saisie" (voir paragraphe "7.1. Constitution des paires de doubles ou mixtes") :



Pour un tableau de doubles, votre nouveau joueur doit apparaître dans la première liste en haut à gauche (liste d'attente des joueurs seuls). Pour un tableau de mixte, si le nouveau joueur est masculin, vous devez sélectionner une femme en liste d'attente seule pour actualiser la liste des hommes seuls. S'il n'y a pas de femme en liste d'attente, attendez d'avoir sorti le joueur forfait et vous verrez apparaître votre nouveau joueur.

Pour reconstituer une paire, sélectionnez la dans la liste de droite, et sortez la des paires définitives à l'aide du bouton < . Si la paire définitive sortie était constituée de joueurs seuls, les joueurs se repositionnent dans les listes en haut à gauche. Si la paire sortie était une paire proposée, elle se replace dans la liste du bas à gauche. Sélectionnez là de nouveau dans cette liste et cassez la paire proposée à l'aide du bouton ^ . Sélectionnez maintenant les joueurs constituant la nouvelle paire dans les listes en haut à gauche et rajoutez la en paire définitive avec le bouton > ou en tapant sur la touche ↵ du clavier. Le changement est fait, il vous reste à remettre cette paire à sa place dans sa poule ou son tableau final en reprenant la dernière étape du paragraphe précédent.

Note : le retrait de la paire définitive a automatiquement sorti cette paire de sa poule ou tableau final.

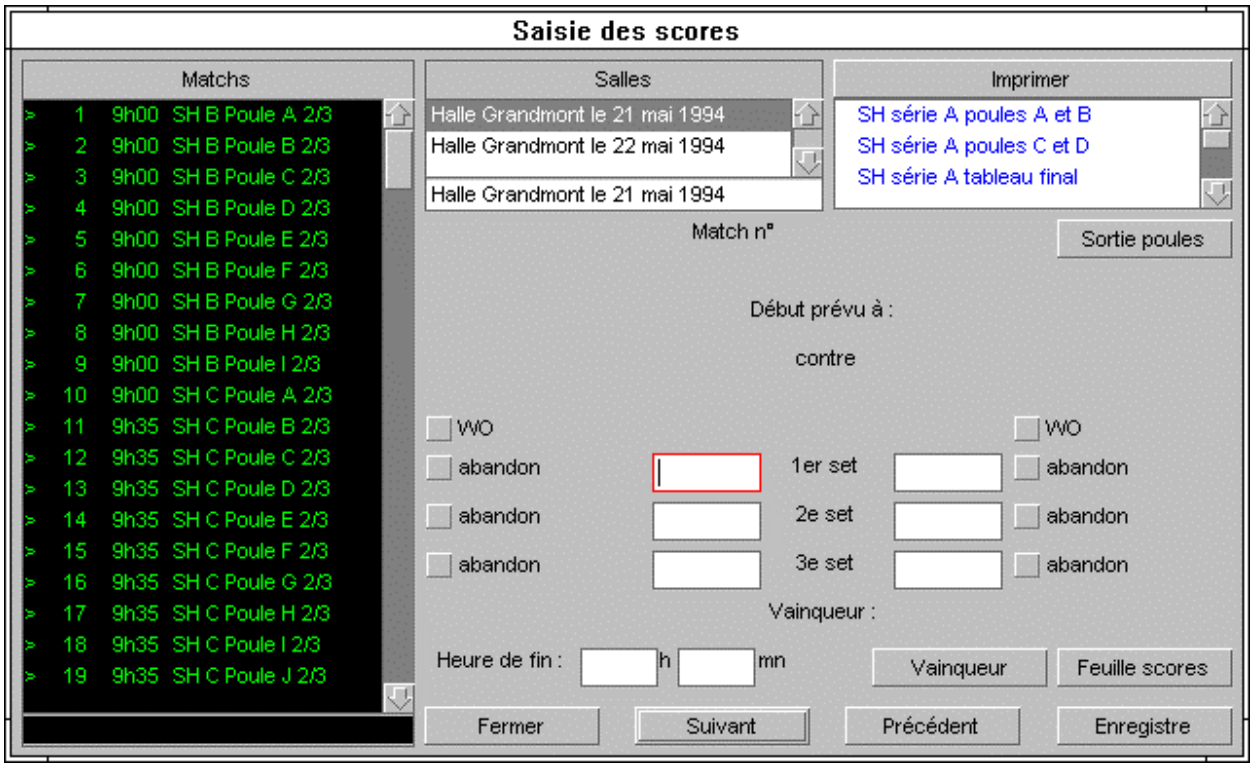
10. Gestion des rencontres

Vos modifications sont terminées, espérons que vous n'aurez plus à y revenir et débutons maintenant les rencontres, place au sport !

10.1. Gestion du déroulement des rencontres

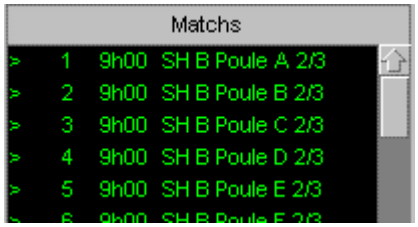
L'ensemble du déroulement des rencontres se gère à l'aide d'une seule boite de dialogue. Pour l'obtenir, sélectionnez la commande "Gestion des matchs..." du menu "Saisie" :

Le dialogue de gestion des matchs apparaît à l'écran :


Saisie des scores
Matchs
1 9h00 SH B Poule A 2/3
2 9h00 SH B Poule B 2/3
3 9h00 SH B Poule C 2/3
4 9h00 SH B Poule D 2/3
5 9h00 SH B Poule E 2/3
6 9h00 SH B Poule F 2/3
7 9h00 SH B Poule G 2/3
8 9h00 SH B Poule H 2/3
9 9h00 SH B Poule I 2/3
10 9h00 SH C Poule A 2/3
11 9h35 SH C Poule B 2/3
12 9h35 SH C Poule C 2/3
13 9h35 SH C Poule D 2/3
14 9h35 SH C Poule E 2/3
15 9h35 SH C Poule F 2/3
16 9h35 SH C Poule G 2/3
17 9h35 SH C Poule H 2/3
18 9h35 SH C Poule I 2/3
19 9h35 SH C Poule J 2/3
Salles
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Halle Grandmont le 22 mai 1994
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Imprimer
SH série A poules A et B
SH série A poules C et D
SH série A tableau final
Match n°
Sortie poules
Début prévu à :
contre
WO
abandon
abandon
abandon
1er set
2e set
3e set
WO
abandon
abandon
abandon
Vainqueur :
Heure de fin :
h
mn
Vainqueur
Feuille scores
Fermer
Suivant
Précédent
Enregistre

Ce dialogue vous permet dans un premier temps de gérer l'enchaînement des rencontres.

La liste en haut au centre du dialogue permet de sélectionner l'échéancier. A l'ouverture du dialogue, c'est le premier échéancier de la liste qui est sélectionné. Attention, suivant le nombre d'échéanciers et le type d'écran, le nombre de lignes affichées peut être inférieur au nombre d'échéanciers. Utilisez l'ascenseur pour sélectionner l'échéancier souhaité.



La liste de gauche vous donne les matchs correspondant à l'échéancier sélectionné. La particularité de cette liste réside dans la couleur d'affichage de chacune de ses lignes. Chaque couleur a une signification bien particulière que nous allons découvrir progressivement.

A priori, les premières lignes de l'échéancier sont vertes. Chaque ligne verte signifie que le match peut être lancé, elles débutent par le signe >. Les conditions pour lesquelles un match peut être lancé sont :

- les joueurs composant le match sont déterminés,
- les joueurs composant le match ne sont pas en train de jouer,
- le match n'est pas encore joué.

Lorsque le match à lancer est déterminé, il vous suffit d'effectuer un double-clic dessus pour indiquer que le match est en cours. La ligne est alors affichée en jaune et débute par le signe O : O 22 10h10 SH A Poule A 1/3. Si la feuille de scores n'a pas encore été éditée, il vous est possible de le faire à l'aide du bouton Feuille scores en bas à droite du dialogue. La boite de dialogue standard de choix d'imprimante est alors proposée à l'écran. Attention ! Souvenez-vous que cette édition doit se faire en orientation paysage, pensez à la changer si nécessaire à l'aide du bouton Configuration... . Si vous voulez reporter un match lancé, il vous suffit de refaire un double-clic dessus, il reprendra sa couleur initiale.

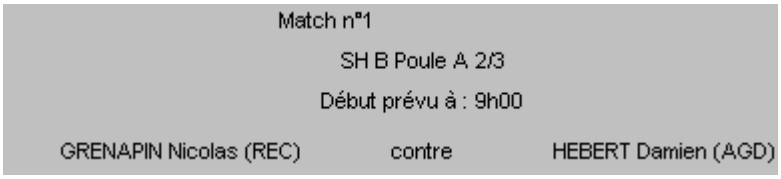
Lorsqu'un match est indiqué lancé, tous les matchs contenant l'un des joueurs le composant sont alors bloqués. Ces matchs sont affichés en rouge et débutent par le signe x : x 51 11h55 SH A Poule A 1/4. Si vous essayez de lancer un match bloqué, le message suivant apparaît à l'écran :

D'autres matchs peuvent apparaître en rouge, il s'agit de ceux dont les joueurs ne sont pas encore connus. Ceci arrive pour :

- un match de poule opposant le perdant ou vainqueur d'un match non joué,
- un match de tableau final non constitué.

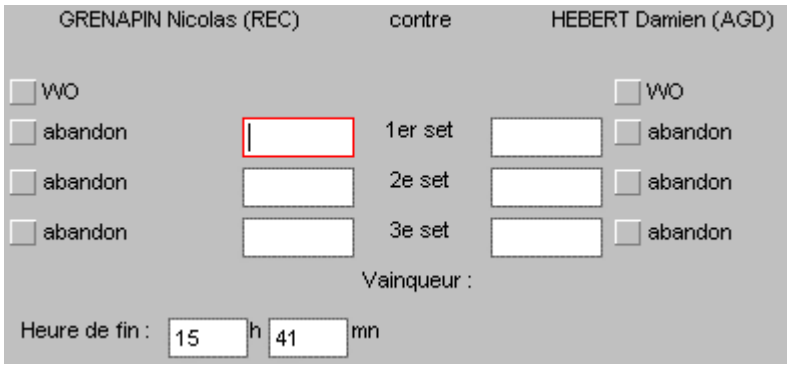
Ces matchs apparaissent en rouge sans signe particulier en début de ligne : 30 10h10 SH B Poule A 1P2/3. De même que précédemment, si vous tentez de lancer un match de ce type, vous êtes informés de son impossibilité par le message suivant :

Lorsqu'un match se termine, la feuille de scores remplie vous est communiquée, il vous reste à saisir les informations concernant cette rencontre, à savoir le score et l'heure de fin. Sélectionnez le match correspondant à la feuille retournée (c'est normalement un match lancé apparaissant en jaune). A la sélection du match, les champs le définissant sont mis à jour :



La première ligne indique le numéro du match. La deuxième donne le tableau, la série, la poule et le numéro des joueurs de la poule se rencontrant, ou l'ordre du match dans le cas d'un tableau final. La troisième ligne donne l'heure prévue du match et éventuellement, dans le cas où l'un des joueurs a déjà joué un match, l'heure minimum autorisée en fonction des temps de repos (voir § "3.1 Données générales"). La quatrième ligne donne le nom des joueurs composant le match, ils apparaissent dans le même ordre que celui de la feuille de scores.

La partie inférieure permet de saisir le résultat de la rencontre :



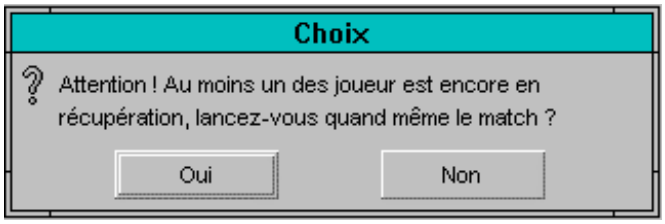
La partie de saisie de gauche correspond au joueur de gauche et respectivement pour celle de droite. Le bouton WO permet de déclarer le joueur forfait. Le forfait n'est affecté qu'au match courant. Les trois champs de saisie superposés sont respectivement en partant du haut les lignes de saisie du premier, deuxième et troisième set. Les boutons abandon sont relatifs au set de la ligne correspondante. Une abandon ne peut être indiqué que sur une ligne comportant un score. Dans le cas particulier d'un abandon en début de set, il conviendra de saisir le score 0 - 0. La différence entre un WO et un abandon à 0 - 0 au premier set ne se concrétise qu'au niveau des poules ou le nombre de points et de -1 dans le

premier cas et de 0 dans le second. Il vous reste à saisir l'heure de fin de la rencontre afin que BadPlus puisse gérer les temps de repos. L'heure et les minutes s'indiquent dans les deux lignes de saisie en bas à gauche. L'heure est automatiquement actualisée à l'heure courante au moment de la sélection.

Le bouton Vainqueur vous permettra de contrôler la conformité de votre saisie et d'évaluer le vainqueur du match. Dans la pratique ce bouton est rarement utilisé, dès que vous changerez de match (ou que vous fermerez le dialogue) la saisie sera contrôlée et validée. En cas d'erreur, la sélection sera maintenue sur le match en cours de saisie et un message d'information s'affichera à l'écran, du type :

Lorsqu'une saisie de score est validée, le match est affiché en blanc dans la liste avec le signe * en début de ligne : * 1 9h00 SH B Poule A 2/3. Un match joué ne peut pas être lancé, si une tentative est faite, le message suivant apparaît :

A la validation d'un score, BadPlus vérifiera les matchs qu'il peut débloquer et les marquera comme des matchs en attente de temps de repos. Ces matchs sont affichés en bleu dans la liste avec le signe T en début de ligne : T 30 10h10 SH B Poule A 1P2/3. BadPlus comporte une horloge interne activée à l'ouverture du dialogue de gestion des matchs. L'icône en bas à droite de l'écran indique qu'elle est active. Cette horloge permet de contrôler toutes les minutes si les matchs en attente de temps de repos peuvent être lancés. Si c'est le cas, ces matchs sont automatiquement réaffichés en vert. Un match en attente de temps de repos peut être lancé de manière anticipée (c'est le cas lorsque les joueurs en temps de repos acceptent de jouer pour des raisons personnelles ou pour arranger les organisateurs). Si vous effectuez un double-clic dessus, un message de confirmation apparaît :



Le bouton Fermer valide la saisie en cours et ferme la boite de dialogue.

Le bouton Suivant valide la saisie en cours et passe au match suivant dans la liste. C'est le bouton par défaut de la boite de dialogue.

Le bouton Précédent valide la saisie en cours et revient au match précédent dans la liste.

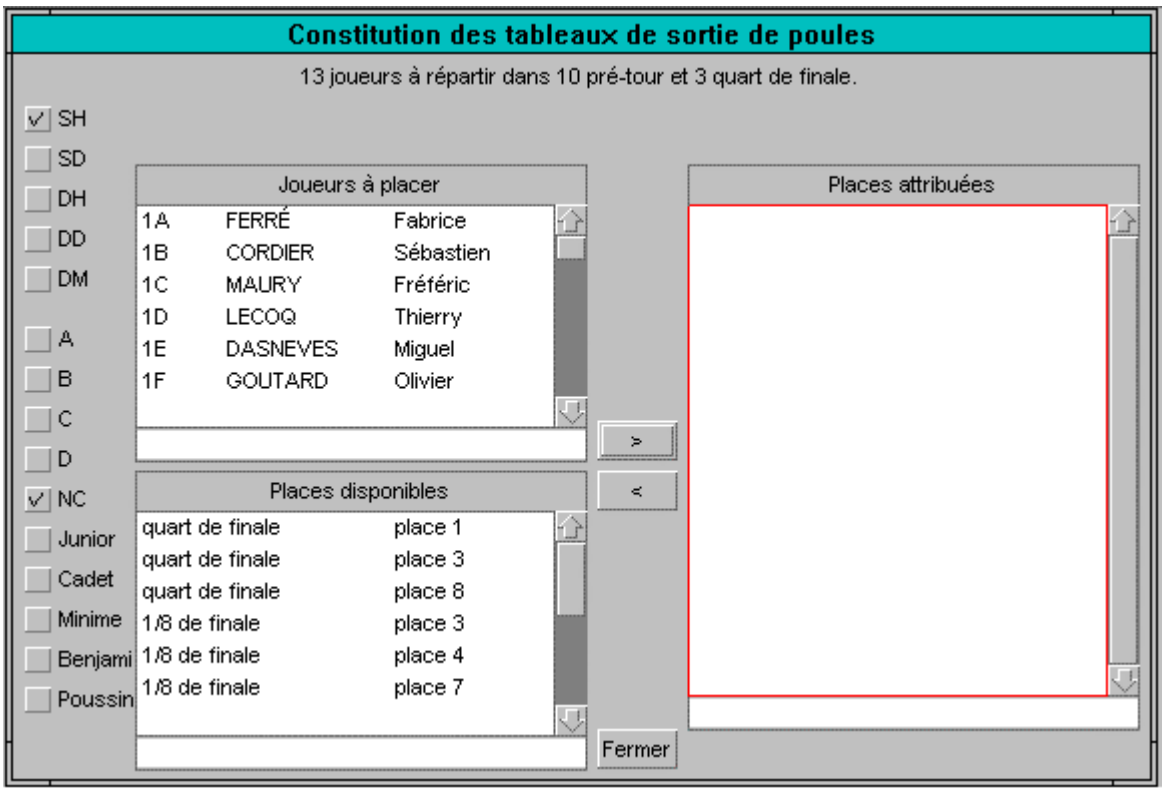
Le bouton Enregistre permet de mettre à jour le fichier du tournoi sans fermer la boite de dialogue (voir § "5.2.1. Mise à jour").

Souvenez-vous, vous avez déjà utilisé cette liste. Elle permet d'imprimer les poules ou tableaux finaux (comportants des matchs dans l'échéancier courant) sélectionnés, à l'aide du bouton Imprimer en titre de cette liste (voir § "8.1 Edition des tableaux"). Vous pouvez éditer les poules et tableaux finaux à chaque tour ou bien attendre la fin de tous leurs matchs. La saisie complète vous est signalée par un changement de couleur (de bleu à noir) et le signe * en début de ligne : * SH série A poules A et B. Pour une ligne indiquant deux poules, le changement de couleur sera effectué à la saisie complète des scores des matchs des deux poules.

Vous pouvez maintenant continuer à saisir vos rencontres, c'est un jeu d'enfant.

10.2. Constitution des tableaux de sortie de poules

Lorsque tous les matchs des poules d'un tableau sont joués, il vous faut définir les sorties de poules. Pour cela, actionnez le bouton Sortie poules sous la liste des tableaux à imprimer. La boite de dialogue suivante apparaît à l'écran :



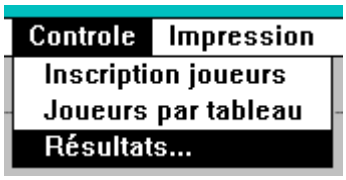
Cette boite de dialogue doit vous rappeler quelque chose. Elle ressemble beaucoup à celle utilisée lors de la constitution des tableaux (voir § "7.2 Constitution des tableaux"). Elle s'utilise de la même manière. Evidement, vous n'avez que des tableaux finaux dont vous ne pouvez pas changer la structure, le nombre de place a été défini par le nombre de sortants.

Pour constituer vos tableaux finaux, vous pouvez opérer un tirage au sort sur place à la fin des matchs de poules ou pour gagner du temps, le faire à l'avance sur les poules avec d'éventuelles protections de têtes de série. Vous remarquerez que la liste des joueurs est affichée dans l'ordre de classement des poules, avec les premiers de poules précédents les seconds et ainsi de suite.

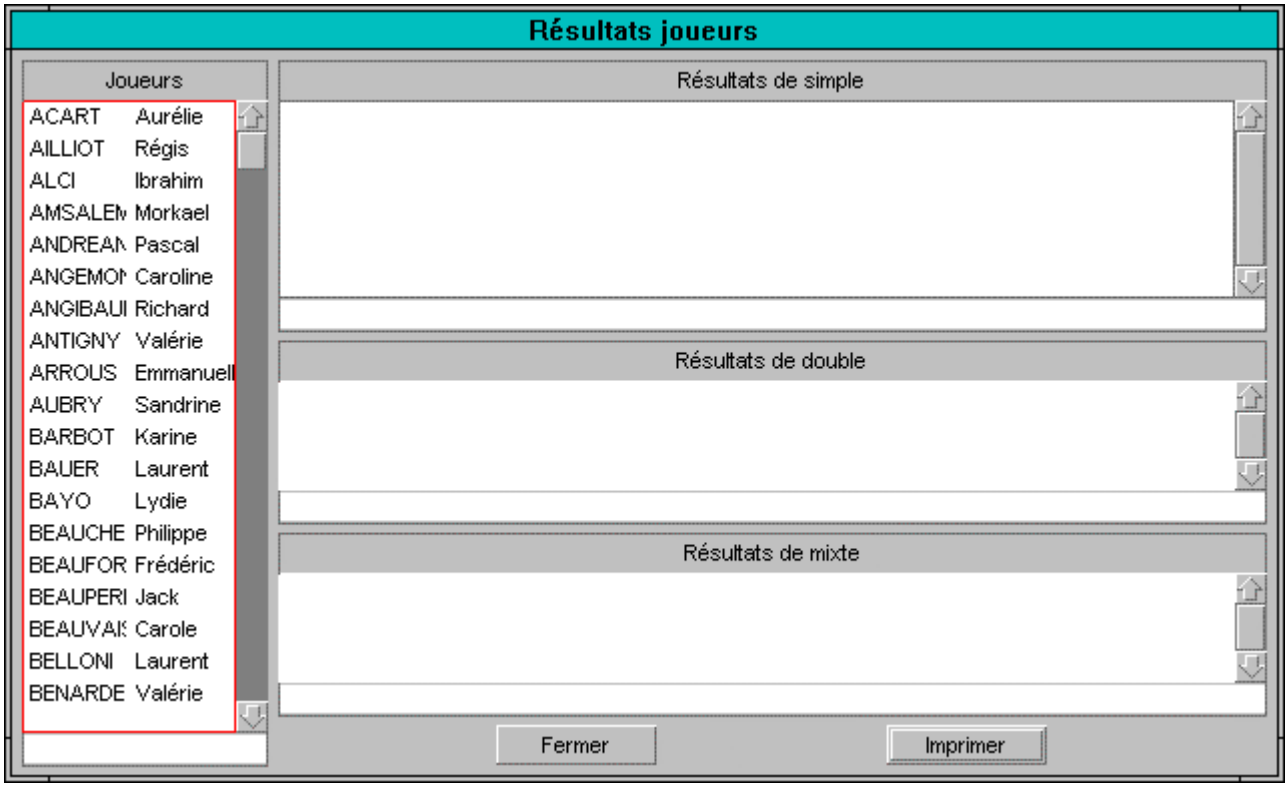
Lorsqu'un tableau final est constitué, la liste des matchs du dialogue de gestion des rencontres est actualisée : les matchs du tableau final qui apparaissaient en rouge pour absence de joueurs sont maintenant en vert (sauf si un des joueurs est en cours de jeu dans un autre tableau).

10.3. Contrôle et édition des résultats par joueur

Vous pouvez contrôler les résultats des joueurs à l'écran et les éditer un à un. Pour cela, utilisez la commande "Résultats...", du menu "Contrôle" :

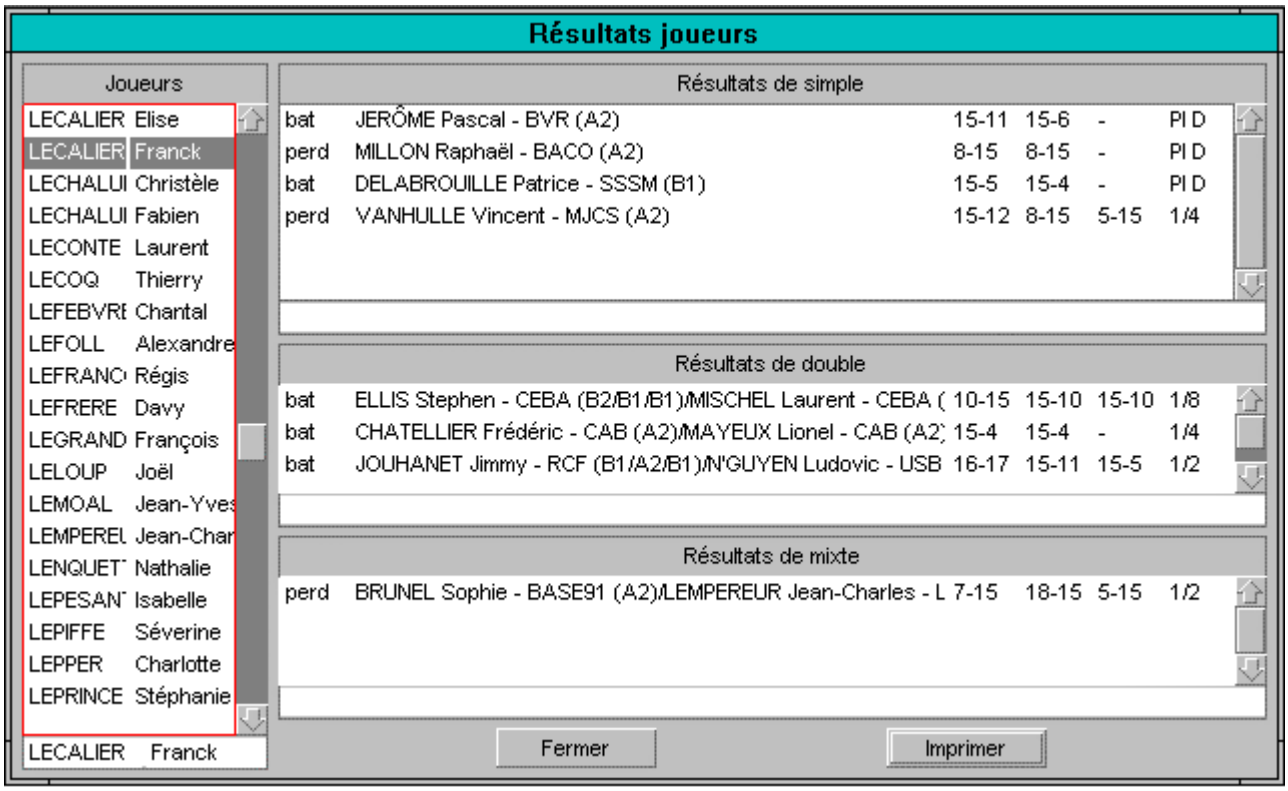


La boite de dialogue de contrôle des résultats s'affiche à l'écran :



La liste de gauche vous donne l'ensemble des joueurs inscrits à votre tournoi par ordre alphabétique.

Lorsque vous sélectionnez l'un des joueurs, les listes de droites s'actualisent :


Résultats joueurs
Joueurs
LECALIER Elise
LECALIER Franck
LECHALUI Christèle
LECHALUI Fabien
LECONTE Laurent
LECOQ Thierry
LEFEBVRI Chantal
LEFOLL Alexandre
LEFRANC Régis
LEFRERE Davy
LEGRAND François
LELOUP Joël
LEMOAL Jean-Yves
LEMPEREL Jean-Char
LENQUET Nathalie
LEPESAN Isabelle
LEPIFFE Séverine
LEPPER Charlotte
LEPRINCE Stéphanie
LECALIER Franck
Résultats de simple
bat JERÔME Pascal - BVR (A2) 15-11 15-6 - PI D
perd MILLON Raphaël - BACO (A2) 8-15 8-15 - PI D
bat DELABROUILLE Patrice - SSSM (B1) 15-5 15-4 - PI D
perd VANHULLE Vincent - MJCS (A2) 15-12 8-15 5-15 1/4
Résultats de double
bat ELLIS Stephen - CEBA (B2/B1/B1)/MISCHEL Laurent - CEBA (10-15 15-10 15-10 1/8
bat CHATELLIER Frédéric - CAB (A2)/MAYEUX Lionel - CAB (A2 15-4 15-4 - 1/4
bat JOUHANET Jimmy - RCF (B1/A2/B1)/N'GUYEN Ludovic - USB 16-17 15-11 15-5 1/2
Résultats de mixte
perd BRUNEL Sophie - BASE91 (A2)/LEMPEREUR Jean-Charles - L 7-15 18-15 5-15 1/2
Fermer
Imprimer

La première liste de droite vous donne les résultats du joueur dans son tableau de simple. Chaque ligne correspond à un match. Elle vous indique :

- le résultat du match : "bat", "perd" ou "joue" qui signifie que le match est en cours ou n'est pas encore joué,
- le nom de son adversaire,
- le score du match,
- le niveau du match.

Chaque ligne de cette liste peut être sélectionnée, ce qui a pour effet de visualiser les résultats de l'adversaire sélectionné.

Les deux autres listes de droite vous donnent respectivement les résultats du joueur dans son tableau de double et dans celui de mixte. Les indications données sur chaque ligne sont les mêmes que pour les résultats de simple.

Le bouton Fermer ferme la boite de dialogue.

Le bouton Imprimer permet d'éditer les résultats du joueur sélectionné.

L'édition des résultats se présente sous la forme :

9ème tournoi de TOURS

Résultats de LECALIER Franck - USR (A2)

Résultats en simple homme série A

bat	JERÔME Pascal - BVR (A2)	15-11	15-6	-	PI D
perd	MILLON Raphaël - BACO (A2)	8-15	8-15	-	PI D
bat	DELABROUILLE Patrice - SSSM (B1)	15-5	15-4	-	PI D
perd	VANHULLE Vincent - MJCS (A2)	15-12	8-15	5-15	1/4

Résultats en double homme série A avec LECHALUPE Fabien - ASMSA (B1/A2/B1)

bat	ELLIS Stephen - CEBA (B2/B1/B1)/MISCHEL Laurent - CEBA (B1/A2/B1)	10-15	15-10	15-10	1/8
bat	CHATELLIER Frédéric - CAB (A2)/MAYEUX Lionel - CAB (A2)	15-4	15-4	-	1/4
bat	JOUHANET Jimmy - RCF (B1/A2/B1)/N'GUYEN Ludovic - USB (A2)	16-17	15-11	-	1/2
perd	RODRIGUES Manuel - CBAB (A2)/VANHULLE Vincent - MJCS (A2)	4-15	5-15	-	Finale

Résultats en double mixte série A avec BOURON Audrey - ASPCB (A2)

perd	BRUNEL Sophie - BASE91 (A2)/LEMPEREUR Jean-Charles - LUC (A2/B1/B1)	7-15	18-15	5-15	1/2

Votre tournoi touche à sa fin, pensez à mettre à jour régulièrement votre fichier, une coupure de courant est si vite arrivée, il serait dommage d'avoir à ressaisir plus d'une heure de tournoi,... même si s'est rapide.

11. Autres éditions

11.1. Edition de la liste des joueurs

La liste des joueurs s'obtient par la commande "Liste joueurs..." du menu "Impression":

Elle vous permet d'obtenir la liste des joueurs par ordre alphabétique, avec leur club d'appartenance, leur classement, les poules et tableaux auxquels ils participent et le numéro des matchs qu'ils jouent :

Liste alphabétique des joueurs

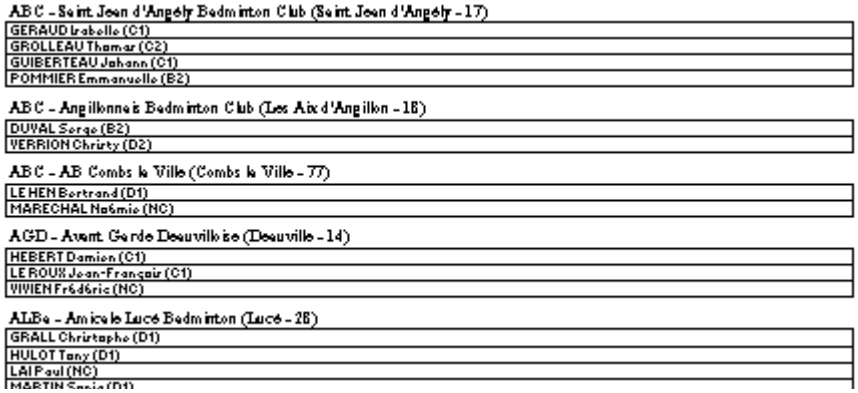
ACART Aurélie - CSEIS (C2), poules et tableaux : SD C poule C - DM C - , matchs Halle Grandmont le 21 mai 1994 : 97 - 149, matchs Halle Grandmont le 22 mai 1
AILLIOT Régis - SCSA (NC), poules et tableaux : SH NC poule G - DH D - , matchs Halle Grandmont le 22 mai 1994 : 17 - 56, matchs Halle Grandmont le 23 mai 19
ALCI Ibrahim - LUC (C1), poules et tableaux : SH C poule D - DH C - , matchs Halle Grandmont le 21 mai 1994 : 42 - 71 - 162
AMSALEM Markael - BVR (C1), poules et tableaux : SH B poule E - DH A - , matchs Halle Grandmont le 21 mai 1994 : 5 - 34, matchs Halle Grandmont le 22 mai 19
ANDREANI Pascal - SCSA (D2), poules et tableaux : SH D poule A - DH D - , matchs Halle Grandmont le 22 mai 1994 : 70 - 119, matchs Halle Grandmont le 23 m
ANGEMONT Caroline - COSMA (NC), poules et tableaux : SD NC poule A - DD NC - , matchs Halle Grandmont le 22 mai 1994 : 155, matchs Halle Grandmont le 2
- 136
ANGIBAUD Richard - BB (C1), poules et tableaux : SH C poule K - DH B - , matchs Halle Grandmont le 21 mai 1994 : 49 - 78 - 156

Cette liste est particulièrement utile à l'accueil de votre tournoi afin de retrouver au plus vite les matchs pouvant être lancés.

11.2. Edition des joueurs par club

La liste des joueurs par club s'obtient par la commande "Joueurs par clubs..." du menu "Impression":

Cette liste vous donne la liste des clubs par ordre alphabétique, et pour chaque club la liste des joueurs engagés ou en liste d'attente avec leur classement :


ABC - Saint Jean d'Angély Badminton Club (Saint Jean d'Angély - 17)

GERAUD Isabelle (C1)
GROLLEAU Thamar (C2)
GUIBERTEAU Johann (C1)
POMMIER Emmanuelle (B2)

ABC - Angillonnais Badminton Club (Les Aix d'Angillon - 18)

DUVAL Serge (B2)
VERRION Christy (D2)

ABC - AB Combs la Ville (Combs la Ville - 77)

LE HEN Bertrand (D1)
MARECHAL Noémie (NC)

AGD - Avant Garde Deauvillaise (Deauville - 14)

HEBERT Damien (C1)
LE ROUX Jean-François (C1)
VIVIEN Frédéric (NC)

ALBe - Amicale Lucé Badminton (Lucé - 28)

GRALL Christophe (D1)
HULOT Tony (D1)
LAI Paul (NC)
MARTIN Sonia (D1)

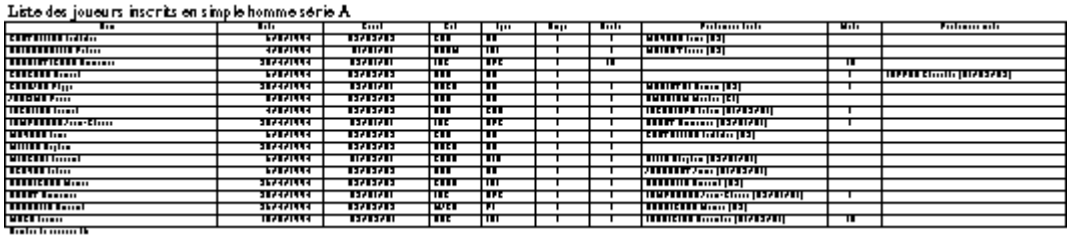
Cette liste peut être affichée sur les lieux du tournoi et fournie aux participant dans un livret d'accueil.

11.3. Edition des joueurs par tableau

La liste des joueurs par tableau s'obtient par la commande "Joueurs par tableaux..." du menu "Impression":

Cette liste vous donne pour chaque tableau, la liste alphabétique des joueurs inscrits ou en liste d'attente et le nombre de joueurs dans le tableau. L'édition prend une page par tableau. Pour chaque joueur, vous avez :

- sa date d'inscription,
- son classement en simple, double et mixte,
- le sigle de son club,
- le sigle de sa ligue,
- son statut d'inscription dans les tableaux de simple, double et mixte (inscrit ou liste d'attente,
- son partenaire proposé dans le tableau de double et de mixte.


Liste des joueurs inscrits en simple homme série A

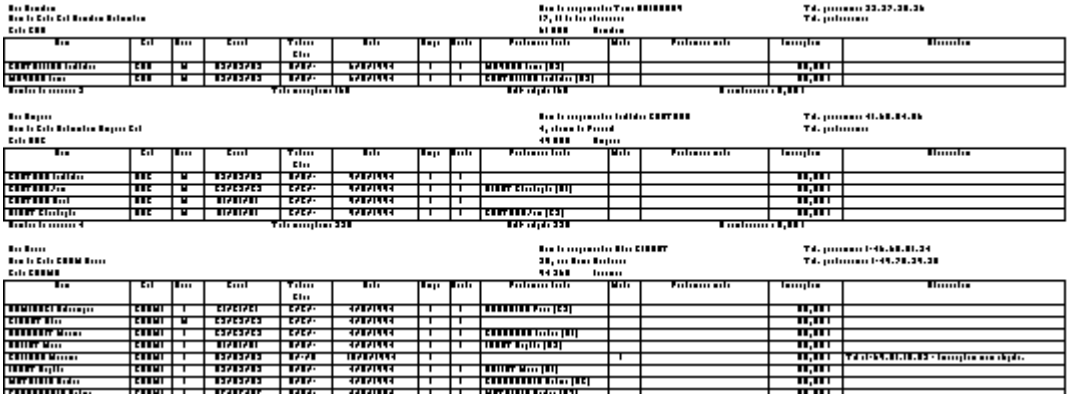
Cette liste est très utile pour :

- contrôler les inscriptions avant la constitution des tableaux,
- choisir les joueurs à laisser en liste d'attente,
- effectuer les déterminations de têtes de série,
- effectuer les tirages au sort.

11.4. Edition de l'état des inscriptions

Pour obtenir un récapitulatif des inscriptions, sélectionnez la commande "Inscription joueurs..." du menu "Impression":

Cet état est le reflet des fiches d'inscriptions reçues de chaque club. Il donne toutes les informations concernant le club, et pour chaque club la liste des joueurs inscrits au tournoi avec leur sexe, classement, tableaux choisis, partenaires proposés, montants d'inscription et observations :

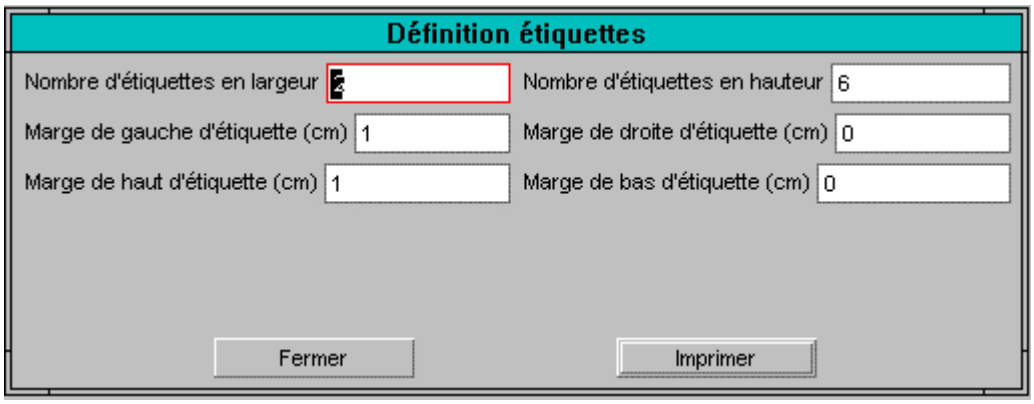


Cette liste est très pratique pour effectuer une vérification croisée entre les fiches d'inscriptions reçues et la saisie informatique. Cette vérification permet de valider la base de données et est indispensable pour corriger les oublis ou erreurs éventuelles.

11.5. Edition des étiquettes

Afin d'obtenir l'édition des étiquettes clubs, sélectionnez la commande "Etiquettes clubs..." du menu "Impression":

Une boite de dialogue s'ouvre à l'écran :



Cette boite de dialogue vous permet de spécifier le nombre d'étiquettes de vos planches d'impression, et permet de positionner les adresses à l'intérieur des étiquettes.

Ce champ vous demande d'indiquer le nombre d'étiquettes sur la largeur de votre page (2 par défaut).

Ce champ vous demande d'indiquer le nombre d'étiquettes sur la hauteur de votre page (6 par défaut).

Précisez la position de départ du texte sur les étiquettes (1cm par défaut). La valeur est indiquée en partant du bord gauche de l'étiquette.

Précisez la limite droite que le texte de votre étiquette ne doit pas dépasser (0cm par défaut). La valeur est indiquée en partant du bord droit de l'étiquette.

Précisez la position de départ du texte en hauteur sur votre étiquette (1cm par défaut). La valeur est

indiquée en partant du bord haut de l'étiquette.

Précisez la limite basse que votre texte ne doit pas dépasser sur votre étiquette (0cm par défaut). La valeur est indiquée en partant du bord bas de l'étiquette.

Pensez à préciser les marges de pages à l'aide de la prévisualisation.

Le résultat obtenu sera du type :

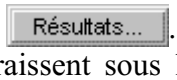
Ces étiquettes seront particulièrement utiles pour l'envoi des résultats du tournoi aux clubs participants.

11.6. Edition des résultats

Enfin, il vous est possible d'éditer les résultats des rencontres par joueur ou par club. BadPlus vous offre deux solutions pour le faire : la première vous a été présentée précédemment (voir § "10.3. Contrôle et édition des résultats par joueur) et vous permet d'imprimer un joueur à chaque fois, la deuxième vous offre la possibilité de les éditer pour un ensemble de joueurs ou de clubs.

Sélectionnez la commande "Résultats..." du menu "Impression" :

La boite de dialogue d'édition des résultats s'affiche à l'écran :

Les listes de cette boite de dialogue sont des listes à sélection multiple. Sélectionnez les clubs dans la liste de gauche ou les joueurs dans la liste de droite dont vous souhaitez obtenir les résultats, puis sélectionnez le bouton 

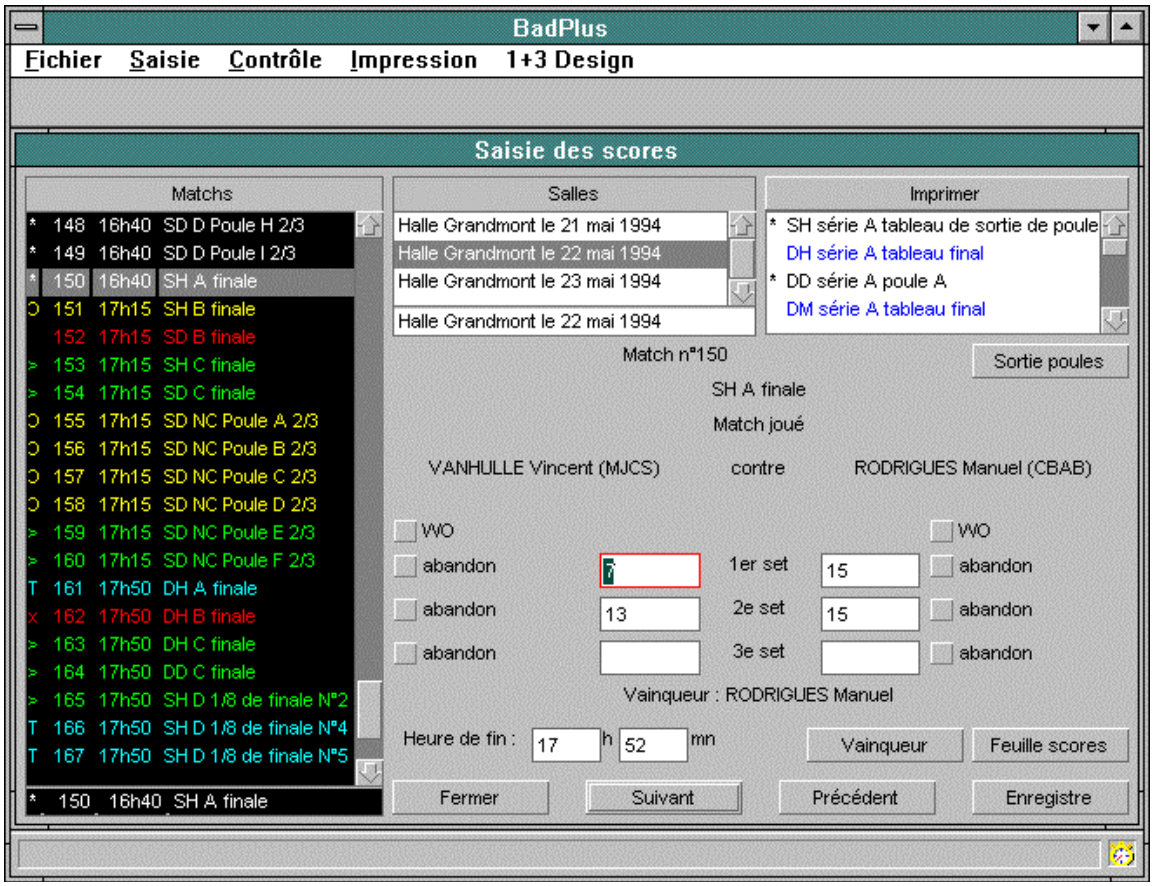
. Les résultats des clubs ou des joueurs sont édités page par page. Ils apparaissent sous la forme présentée dans le paragraphe "10.3. Contrôle et édition des résultats par joueur".

Remarque : vous pouvez sélectionner soit des clubs, soit des joueurs. Lorsque vous sélectionnez un club, les joueurs éventuellement sélectionnés sont désélectionnés et inversement.

ADDITIF

BADPLUS V2.0

MANUEL D'UTILISATION


BadPlus
Fichier Saisie Contrôle Impression 1+3 Design
Saisie des scores
Matchs
* 148 16h40 SD D Poule H 2/3
* 149 16h40 SD D Poule I 2/3
* 150 16h40 SH A finale
O 151 17h15 SH B finale
152 17h15 SD B finale
> 153 17h15 SH C finale
> 154 17h15 SD C finale
O 155 17h15 SD NC Poule A 2/3
O 156 17h15 SD NC Poule B 2/3
O 157 17h15 SD NC Poule C 2/3
O 158 17h15 SD NC Poule D 2/3
> 159 17h15 SD NC Poule E 2/3
> 160 17h15 SD NC Poule F 2/3
T 161 17h50 DH A finale
x 162 17h50 DH B finale
> 163 17h50 DH C finale
> 164 17h50 DD C finale
> 165 17h50 SH D 1/8 de finale N°2
T 166 17h50 SH D 1/8 de finale N°4
T 167 17h50 SH D 1/8 de finale N°5
* 150 16h40 SH A finale
Salles
Halle Grandmont le 21 mai 1994
Halle Grandmont le 22 mai 1994
Halle Grandmont le 23 mai 1994
Halle Grandmont le 22 mai 1994
Imprimer
* SH série A tableau de sortie de poule
DH série A tableau final
* DD série A poule A
DM série A tableau final
Match n°150
Sortie poules
SH A finale
Match joué
VANHULLE Vincent (MJCS)
contre
RODRIGUES Manuel (CBAB)
WO
abandon
1er set
15
abandon
13
2e set
15
abandon
3e set
abandon
Vainqueur : RODRIGUES Manuel
Heure de fin :
17
h
52
mn
Vainqueur
Feuille scores
Fermer
Suivant
Précédent
Enregistre

Sommaire

Pages

1. Tirage au sort 3

1.1 Détermination des têtes de série 3
1.2 Mise en liste d'attente 4
1.3 Rang club 4
1.4 Le tirage au sort 5
1.4.1 le tirage au sort des tableaux en élimination directe 5
1.4.2 le tirage au sort des tableaux en poules 5
1.4.3 le tirage au sort des sorties de poules 5
1.4.4 Particularités 6

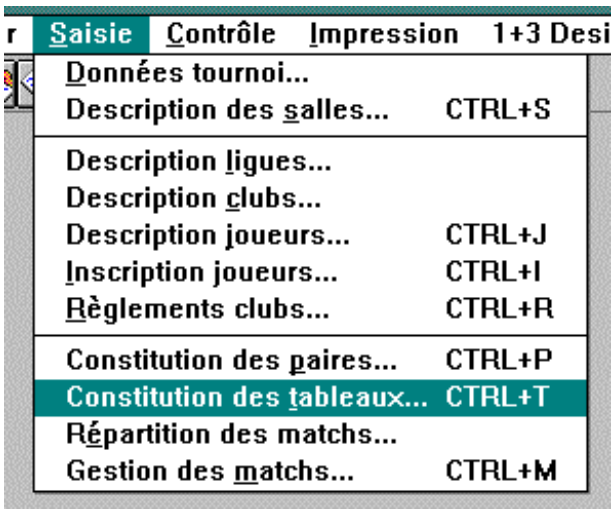
2. Quelques nouveautés 7

2.1 Relancer un tirage au sort 7
2.2 Impression des tableaux 7
2.3 Poules de cinq joueurs 7
2.4 Fixer le numéro du premier match 8

1. Tirage au sort – V2.0

C'est la différence essentielle avec la précédente version de BadPlus. Elle se manifeste par des fonctionnalités supplémentaires mais ne remet pas en cause le fonctionnement général de BadPlus.

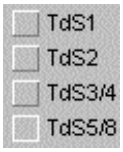
1.1 Détermination des têtes de série



Cette fonctionnalité est facultative. Elle est accessible par le dialogue de constitution des tableaux. Elle permet de protéger certains joueurs dans la constitution du tableau à élimination directe. Leur nombre est fonction de la taille de ce tableau. Si vous constituez un tableau à élimination directe, il s'agit du nombre total de joueurs du tableau. Si vous constituez un tableau en poules, il s'agit du nombre de sortants.

- Un tableau de moins de 16 joueurs n'aura que 2 têtes de séries : TdS1 et TdS2
- Un tableau de moins de 32 joueurs n'aura que 4 têtes de séries : TdS1, TdS2 et les deux TdS3/4
- Un tableau de plus de 32 joueurs aura 8 têtes de séries : TdS1, TdS2,2 TdS3/4 et 4 TdS5/8

Pour déterminer les têtes de séries vous devez connaître la valeur des joueurs inscrits dans le tableau. "Dans le doute abstiens-toi" est le dicton qui résume bien la démarche à adopter. Ce n'est pas une raison pour sauter cette étape si vous disposez des renseignements nécessaires : classements régionaux ou fédéraux, juge arbitre, ...



Rien de plus simple pour définir une tête de série dans BadPlus :

- sélectionner le joueur concerné dans la liste des joueurs à placer,
- cliquer sur le bouton de la tête de série souhaitée.

Les boutons s'invalideront au fur et à mesure où vous atteindrez le quota de chaque tête de série.

Lorsqu'un joueur est tête de série, il apparaît dans la liste en bleu avec le niveau précédant son nom :

Au moment du tirage au sort, les têtes de séries seront placées aux endroits prédéfinis dans la mesure où ceux-ci ne sont pas déjà occupés par des joueurs (ou paires) placés manuellement :

- en poules
  . la tête de série n°1 (TdS1) sera en première place de la poule A
  . la tête de série n°2 (TdS2) sera en première place de la poule B
  . les deux têtes de série n°3/4 (TdS3/4) seront tirées au sort en première place des poules C et D

. les quatre têtes de série n°5/8 (TdS5/8) seront tirées au sort en première place des poules E, F, G et H

Lors du tirage au sort des sorties de poules, **les vainqueurs** des poules contenant les têtes de série seront placés dans le tableau à élimination directe au emplacements réservés pour les têtes de série (Cf. Guide du Badminton FFBa).

- en élimination directe

Les têtes de série sont placées dans le tableau à élimination directe aux emplacements qui leurs sont réservés (Cf. Guide du Badminton FFBa).

1.2 Mise en liste d'attente

Cette fonctionnalité n'est utilisée que dans le cas où le nombre de joueurs du tableau est supérieur au nombre de places disponibles.

En effet, pour pouvoir effectuer le tirage au sort, BadPlus doit connaître les joueurs à placer. Dans le cas où le nombre de joueurs est inférieur ou égal au nombre de places, tous les joueurs sont placés.

Pour placer des joueurs en liste d'attente :

- sélectionner le joueur concerné dans la liste des joueurs à placer,
- cliquer sur le bouton liste d'attente

.

Lorsqu'un joueur est forcé en liste d'attente, il apparaît dans la liste en rouge :

Au moment du tirage au sort, les joueurs en rouge resteront dans la liste des joueurs à placer.

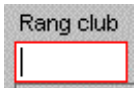
1.3 Rang club

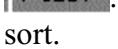
La notion de "rang club" est une des composantes du tirage au sort avec séparation de provenance. Elle est facultative et **ne concerne que les tableaux en élimination directe**.

La règle veut que les 2 meilleurs joueurs d'un club se soient pas placés dans la même moitié de tableau. Les deux suivants sont tirés au sort dans les deux quarts de tableau restant (ceux ne comportant pas les deux joueurs précédents). Ensuite, les quatre suivants sont tirés au sort dans les 4 huitièmes libres (ceux ne comportant pas les quatre joueurs précédents). Et ainsi de suite jusqu'à épuisement du "stock".

Pour appliquer cette règle, vous devez (dans la mesure du possible) déterminer l'ordre des joueurs au sein de leur club. Vous disposez pour cela d'un bouton de tri qui vous permet de classer les joueurs par club d'appartenance dans la liste des joueurs à placer :

.



Pour déterminer le "rang" de chaque joueur, il vous suffit de donner un chiffre dans la zone de saisie "rang club". Ce chiffre apparaîtra devant le sigle du club 

. Les joueurs seront alors reclassés dans l'ordre où ils seront pris lors du tirage au sort.

1.4 Le tirage au sort

En réalité, il existe trois tirages au sort sensiblement différents :

- le tirage au sort des tableaux en élimination directe,
- le tirage au sort des tableaux en poules,
- le tirage au sort des sorties de poules.

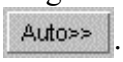
1.4.1le tirage au sort des tableaux en élimination directe

Il s'effectue dans le dialogue de constitution des tableaux. Pour le lancer, il vous suffit de cliquer sur le bouton

. Après quelques secondes (selon la puissance de votre ordinateur), les joueurs de la liste des "joueurs à placer" disparaissent et se retrouvent dans la liste des "places attribuées" (20 secondes pour 50 joueurs sur un PC486 à 25MHz).

Ce tirage au sort tient compte de la valeur des joueurs d'un même club (voir §1.3 Rang club).

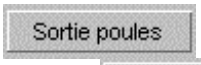
1.4.2le tirage au sort des tableaux en poules

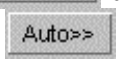
Il s'effectue également dans le dialogue de constitution des tableaux. Comme pour le tirage au sort des tableaux à élimination directe, il vous suffit de cliquer sur le bouton 

. Après quelques secondes, les joueurs de la liste des "joueurs à placer" disparaissent et se retrouvent dans la liste des "places attribuées" (25 secondes pour 50 joueurs sur un PC486 à 25MHz).

Ce tirage au sort ne tient pas compte de la valeur des joueurs d'un même club (voir §1.3 Rang club).

1.4.3le tirage au sort des sorties de poules

Il s'effectue dans le dialogue de "Sortie de poules" accessible par le bouton 

du dialogue de "Gestion des matchs". Vous disposez dans ce dialogue d'un bouton 

qu'il vous suffit d'actionner pour effectuer le tirage au sort.

Dans le cas où une tête de série ne sort pas première de sa poule, le vainqueur de la poule prendra sa place lors du tirage au sort.

Attention ! En sortie de poules, la règle de séparation de provenance n'est et ne doit pas être appliquée.

1.4.4Particularités

Vous pouvez très bien effectuer le tirage au sort après avoir placé quelques joueurs à la main (les têtes de poules par exemple).

Dans le cas où vous occupez les places réservées aux têtes de séries par des joueurs qui ne le sont pas, un message vous l'indiquera. Les têtes de séries concernées seront alors tirées au sort comme les autres joueurs.

2. Quelques nouveautés

2.1 Relancer un tirage au sort

Le bouton << disponible dans les dialogues de "Constitution des tableaux" et de "Sortie de poules" vous permet de sortir d'un seul coup tous les joueurs placés. Bien sûr, un message de confirmation vous est proposé avant d'exécuter l'opération :

Vous pouvez ainsi effectuer rapidement plusieurs tirages au sort dans la mesure où ceux proposés ne vous conviennent pas.

Attention ! Ceci ne doit en aucun cas être un prétexte pour protéger les joueurs de votre club ou vos amis... En général, le juge arbitre exige d'être présent lors du tirage au sort.

2.2 Impression des tableaux

La version 2.0 de BadPlus vous permet maintenant d'imprimer les tableaux avant la répartition des matchs. Précédemment, la seule possibilité était de lancer l'impression par le dialogue de "Gestion des matchs". Le bouton Imprimer disponible dans les dialogues de "Constitution des tableaux" et de "Sortie de poules" vous permet d'imprimer le tableau ou les poules en cours de constitution.

Vous pouvez imprimer des tableaux vierges en spécifiant uniquement le nombre de places disponibles, même si le tableau ne comporte aucun joueur inscrit.

2.3 Poules de cinq joueurs

On n'arrête pas le progrès ! BadPlus autorise maintenant la création de plusieurs poules de 5 joueurs. Limité précédemment aux tableaux ne comportant que 5 joueurs (poule unique), la zone de saisie

vous permet de fixer le nombre de poules de 5 désiré. Pour valider votre choix vous devrez actionner le bouton

.

Bien sûr, BadPlus recalculera pour vous le nombre exact immédiatement inférieur à votre valeur pour la répartition totale de des places disponibles.

Attention ! Arrivés à un même stade de la compétition, la différence du nombre de matchs effectués par deux joueurs ne peut pas dépasser 2. Ainsi, lorsque vous fixez un nombre de poules de 5, BadPlus complétera (le cas échéant) par des poules de 4. Un aucun cas vous ne pourrez avoir pour un même tableau des poules de 3 et 5 joueurs.

2.4 Fixer le numéro du premier match

Lorsque votre tournoi comporte plusieurs échéanciers (plusieurs salles ou plusieurs journées), la version précédente de BadPlus amenait certaines confusions dans les numéros de matchs. Le premier match de chaque échéancier portait le numéro 1.

C'est maintenant fini ! Grâce à la zone de saisie

du dialogue de "Répartition des matchs" vous pouvez fixer vous même le numéro du premier match de chaque échéancier. Tapez la valeur et cliquez sur le bouton

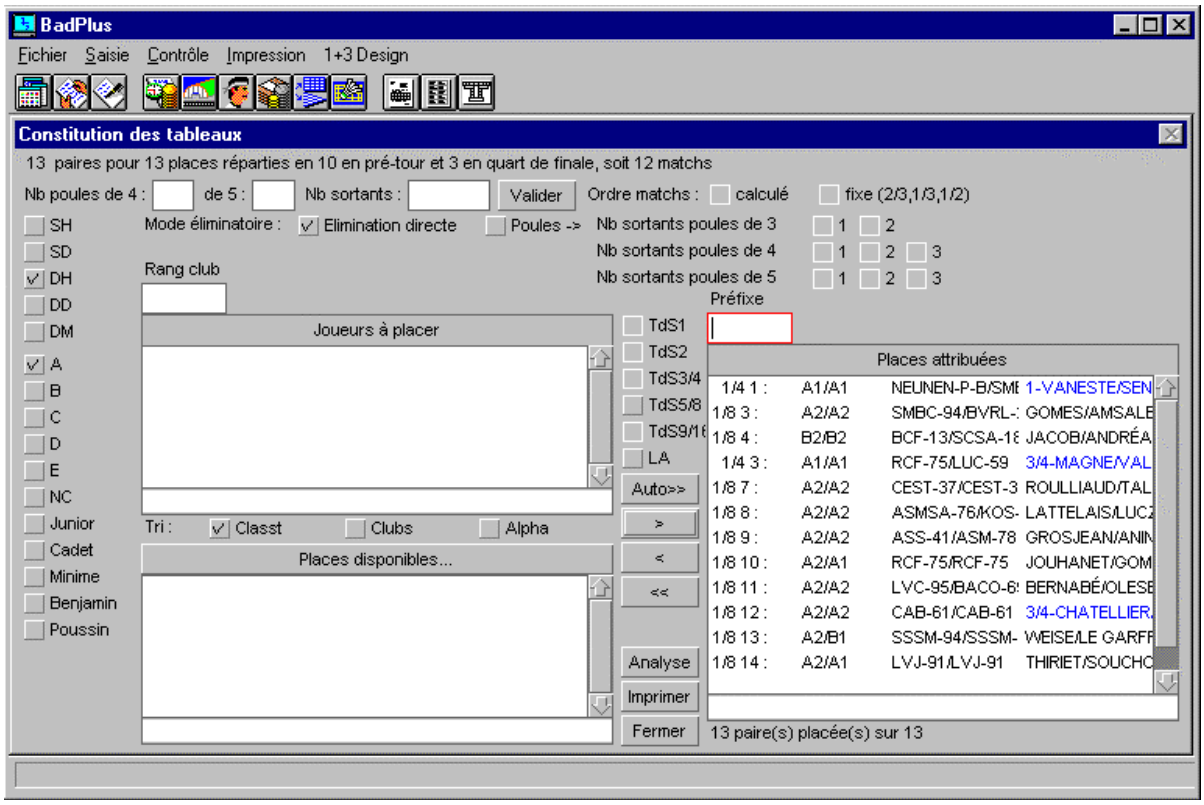
. La liste des matchs se met alors à jour avec la nouvelle numérotation.

Attention ! Ne changez pas cette valeur une fois que vos éditions de poules, tableaux et feuilles de scores sont effectuées.

ADDITIF

BADPLUS V2.2

MANUEL D'UTILISATION


BadPlus
Fichier Saisie Contrôle Impression 1+3 Design
Constitution des tableaux
13 paires pour 13 places réparties en 10 en pré-tour et 3 en quart de finale, soit 12 matchs
Nb poules de 4 : de 5 : Nb sortants : Valider
Ordre matchs : calculé fixe (2/3,1/3,1/2)
SH SD DH DD DM A B C D E NC Junior Cadet Minime Benjamin Poussin
Mode éliminatoire : Elimination directe Poules ->
Nb sortants poules de 3 1 2
Nb sortants poules de 4 1 2 3
Nb sortants poules de 5 1 2 3
Rang club
Préfixe
Joueurs à placer
TdS1 TdS2 TdS3/4 TdS5/8 TdS9/16 LA
Auto>>
>
<
<<
Tri : Classt Clubs Alpha
Places disponibles...
Places attribuées
1/4 1 : A1/A1 NEUNEN-P-B/SMI 1-VANESTE/SEN
1/8 3 : A2/A2 SMBC-94/BVRL- GOMES/AMSALE
1/8 4 : B2/B2 BCF-13/SCSA-18 JACOB/ANDRÉA
1/4 3 : A1/A1 RCF-75/LUC-59 3/4-MAGNE/VAL
1/8 7 : A2/A2 CEST-37/CEST-3 ROULLIAUD/TAL
1/8 8 : A2/A2 ASMSA-76/KOS- LATTELAIS/LUC
1/8 9 : A2/A2 ASS-41/ASM-78 GROSJEAN/ANI
1/8 10 : A2/A1 RCF-75/RCF-75 JOUHANET/GOM
1/8 11 : A2/A2 LVC-95/BACO-6 BERNABÉ/OLESE
1/8 12 : A2/A2 CAB-61/CAB-61 3/4-CHATELLIER
1/8 13 : A2/B1 SSSM-94/SSSM- WEISE/LE GARFF
1/8 14 : A2/A1 LVJ-91/LVJ-91 THIRIET/SOUCHC
Analyse
Imprimer
Fermer
13 paire(s) placée(s) sur 13

1+3 DESIGN
S.A. au capital de 500 720 F - R.C.S. Tours B 288 047 078
Siège social : 49, route du Ripault - 37 250 Veigné - Contact@1plus3.com

Sommaire

Pages

1. Tirage au sort de sortie de poule 2

2. Tournois I.B.F. 2

3. Séparation de provenance 2

4. Ordre des matchs de poules de 3 joueurs 2

5. Préfixe dans les éditions de tableau 3

6. Impression multi-pages 3

7. Analyse du tirage au sort 5

8. Feuilles de score pour arbitrage 5

9. Modification des intitulés de tableaux 5

10. Editions des joueurs par tableau et club 6

11. Edition des joueurs et matchs d'un échéancier 7

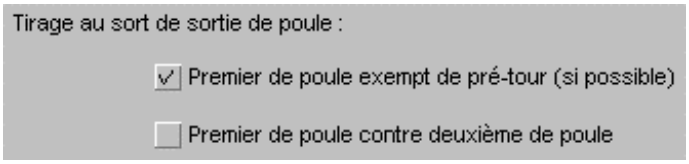
12. Edition des statistiques de la compétition 8

13. Quelques améliorations 8

1. Tirage au sort de sortie de poule - V2.2

Devant les divergences de vue des juge-arbitres et des joueurs concernant le tirage au sort de sortie de poule, une nouvelle option permet de choisir le mode de tirage au sort.

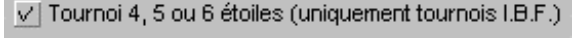
La version précédente de BadPlus proposait systématiquement que le deuxième de poule rencontre le premier en sortie de poule. L'option par défaut dans cette nouvelle version est de favoriser le nombre de matchs minimum pour les premiers de poule (quand c'est possible). Dans ce cas, les deuxièmes de poule sont systématiquement en pré-tour (quand il y en a). L'inconvénient de cette formule est qu'un premier de poule peut rencontrer à **son** premier tour de sortie de poule une tête de série.


Tirage au sort de sortie de poule :
Premier de poule exempt de pré-tour (si possible)
Premier de poule contre deuxième de poule

Vous pouvez revenir à l'ancienne formule par la commande de menu « Données tournoi... ».

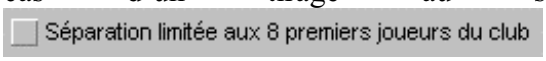
Rappel : La séparation de provenance n'est jamais pratiquée en sortie de poule.

2. Tournois I.B.F.

Certains tournois d'importance, et en particulier les tournois I.B.F. ou E.B.U. nécessite l'extension du nombre de têtes de série en fonction de la connaissance du niveau des joueurs. Afin d'étendre le nombre de tête de série indépendamment du nombre de joueurs dans le tableau, choisissez l'option 

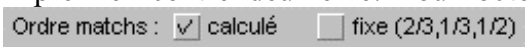
par la commande « Données tournoi... ».

3. Séparation de provenance

La règle I.B.F. et F.F.Ba. limite à 8 le nombre de joueurs par club à séparer dans les tableaux. Cette restriction était proposée pour limiter la complexité des tirages au sort manuel. L'extension de la séparation de provenance au delà de 8 a été demandée par l'I.B.F. dans le cas d'un tirage au sort automatisé. Choisissez l'option 

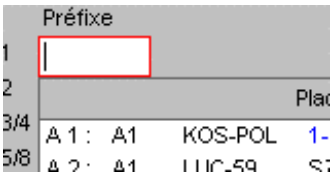
par la commande « Données tournoi... ».

4. Ordre des matchs de poules de 3 joueurs

Le règlement des compétitions prévoit que l'ordre des matchs de poules de trois joueurs est fonction du vainqueur du premier match : premier de la poule contre le troisième, le premier de la poule rencontre ensuite le perdant de ce match et en dernier match le vainqueur. Cette règle est imposée dans le cas d'un seul sortant par poule. Lorsque vous choisissez deux sortants, vous pouvez opter pour l'ancienne formule : Deuxième de poule contre troisième, premier contre troisième et enfin premier contre deuxième. Pour obtenir cette formule, choisissez « fixe » dans l'option 

par la commande « Constitution des tableaux... ».

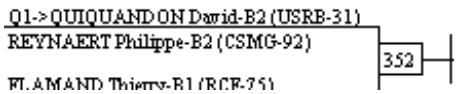
5. Préfixe dans les éditions de tableau



Ce champ disponible dans le dialogue de « constitution des tableaux » permet d'imprimer un texte libre devant le nom du joueur dans le tableau en cours. Cette fonctionnalité permet en particulier d'indiquer les joueurs sortant des qualifications.

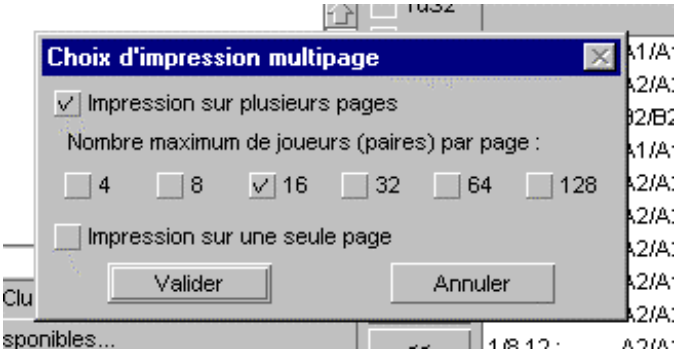
Exemple :

En tapant « Q1-> » après avoir sélectionné un joueur ou une paire dans la liste, le texte s'actualise automatiquement dans la liste et l'édition du tableau donnera :



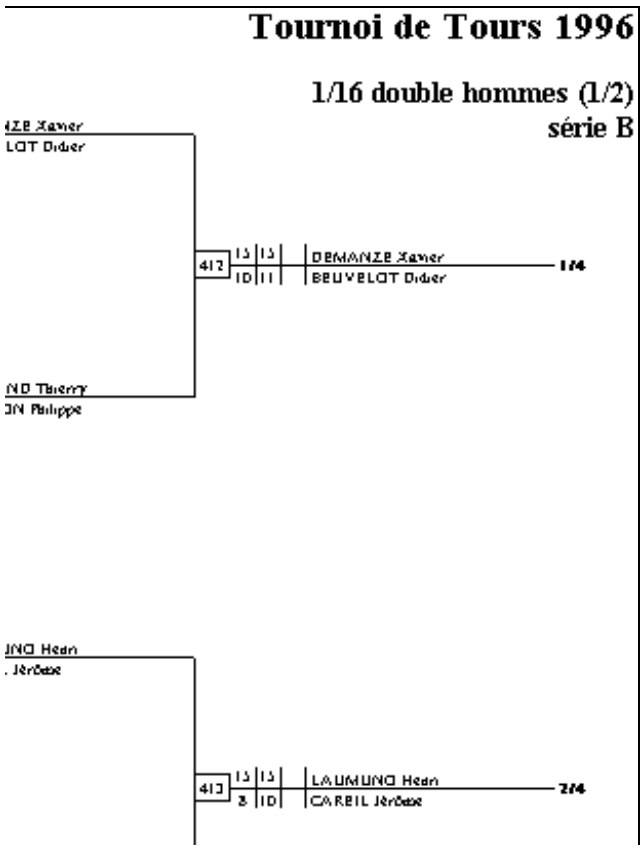
6. Impression multi-pages

Ce bouton disponible dans le dialogue de « constitution des tableaux » permet d'imprimer les tableaux à élimination directe sur plusieurs pages. Si vous êtes sur un tableau à élimination directe, l'action sur ce bouton vous ouvre le dialogue suivant :

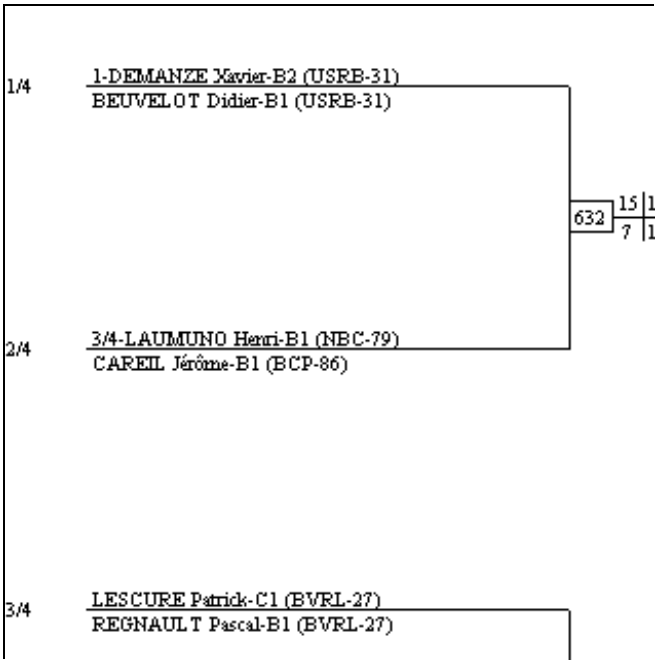


Par défaut BadPlus vous propose une édition de 16 joueurs (ou paires) maximum par page. Ce nombre correspond au nombre potentiel de joueurs du premier tour du tableau. Vous pouvez changer ce choix. Le choix impression sur une seule page correspond à la version précédente de BadPlus. Lorsque vous choisissez une édition multi-pages, BadPlus calculera le découpage du tableau et indiquera les renvois nécessaires d'une page à l'autre.

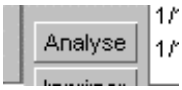
Partie droite de la première page d'un tableau comportant 19 paires :



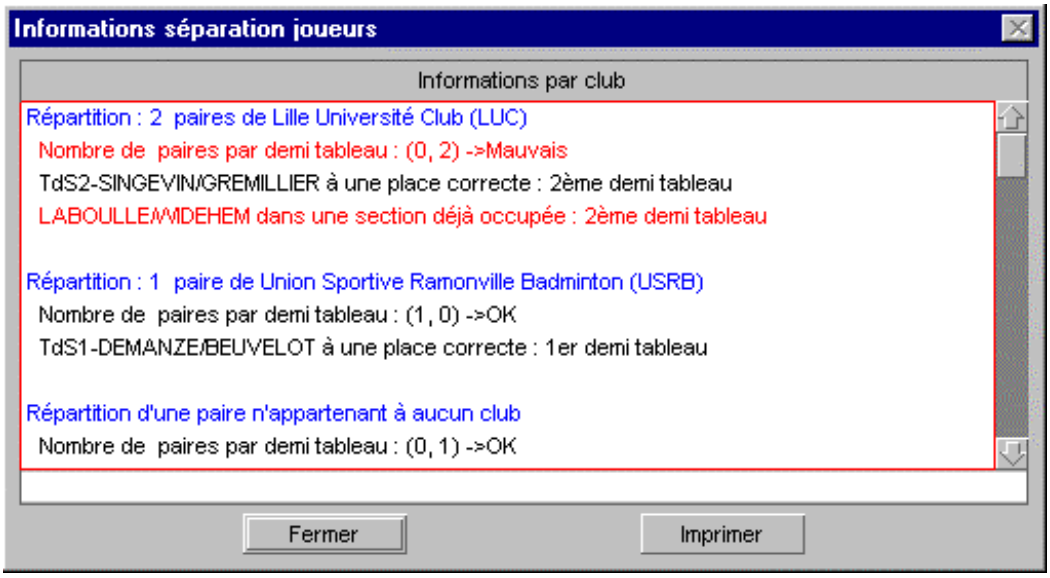
3ème et dernière page du tableau comportant les renvois 1/4 et 2/4 de la première page, 3/4 et 4/4 de la deuxième page :



7. Analyse du tirage au sort



Ce bouton permet d'analyser la constitution d'un tableau. Il est disponible dans le dialogue de « Constitution des tableaux ». Cette fonction n'est pour l'instant disponible que pour les tableaux à élimination directe. Lorsque vous l'activez, un dialogue s'ouvre vous indiquant en rouge les éventuelles erreurs de séparation de provenance, placement des têtes de série, répartition en fonction du rang club.


Informations séparation joueurs
Informations par club
Répartition : 2 paires de Lille Université Club (LUC)
Nombre de paires par demi tableau : (0, 2) ->Mauvais
TdS2-SINGEVIN/GREMILLIER à une place correcte : 2ème demi tableau
LABOULLE/MIDEHEM dans une section déjà occupée : 2ème demi tableau
Répartition : 1 paire de Union Sportive Ramonville Badminton (USRB)
Nombre de paires par demi tableau : (1, 0) ->OK
TdS1-DEMANZE/BEUVELOT à une place correcte : 1er demi tableau
Répartition d'une paire n'appartenant à aucun club
Nombre de paires par demi tableau : (0, 1) ->OK
Fermer
Imprimer

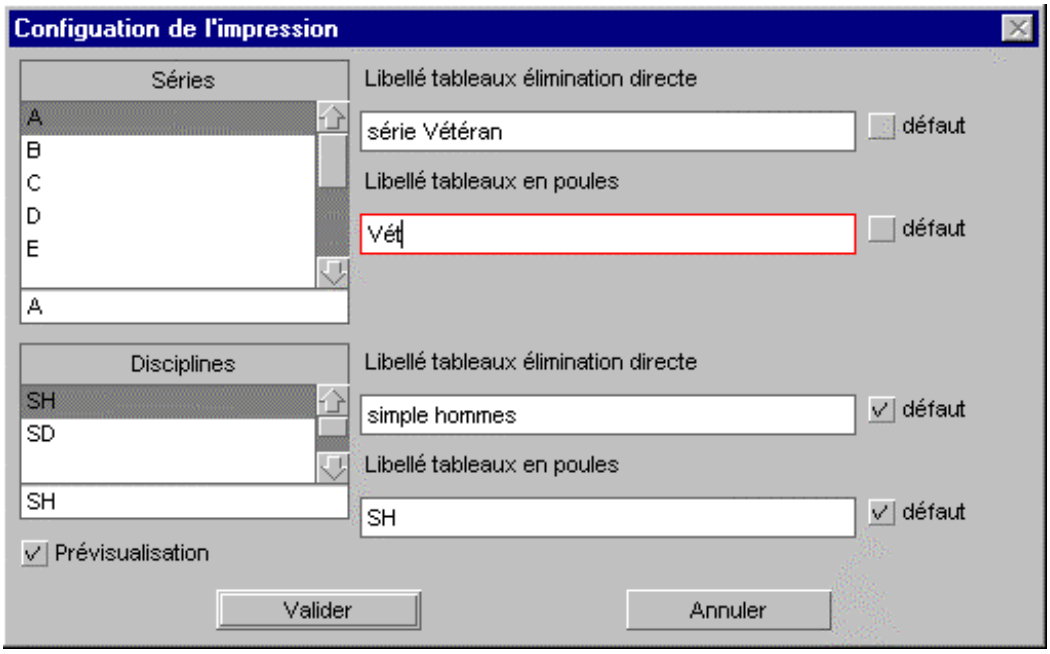
Il arrive sur certains tirages au sort automatique que la répartition des joueurs soit incorrecte, le dialogue est alors automatiquement ouvert. Ceci n'arrive que sur des cas exceptionnels (beaucoup de joueurs de même club). Dans ce cas relancez plusieurs fois le tirage au sort. Si des erreurs persistent, c'est peut-être un cas de séparation impossible à résoudre (il y en a) !

8. Feuilles de score pour arbitrage

Ce bouton d'option est disponible dans le dialogue de « Gestion des matchs » et dans celui d'impression des « feuilles de match ». Il vous permet d'éditer les feuilles de score pré-remplies. Fini la séance d'écriture d'avant match pour l'arbitre, il ne lui reste plus qu'à noter les points !

9. Modification des intitulés de tableaux

La « Configuration d'impression... » s'est enrichie. Le dialogue vous propose maintenant de changer l'intitulé long (tableaux à élimination directe) ou court (poules) des séries et des disciplines. Pour créer un tableau vétéran, choisissez une série non utilisée (d'une série supérieure ou égale au classement du meilleur vétéran) et changez l'intitulé dans les champs prévus à cet effet. Les éditions seront alors actualisées avec le nouveau texte. L'intitulé court apparaîtra également dans les différents dialogues de saisie.



10. Editions des joueurs par tableau et club

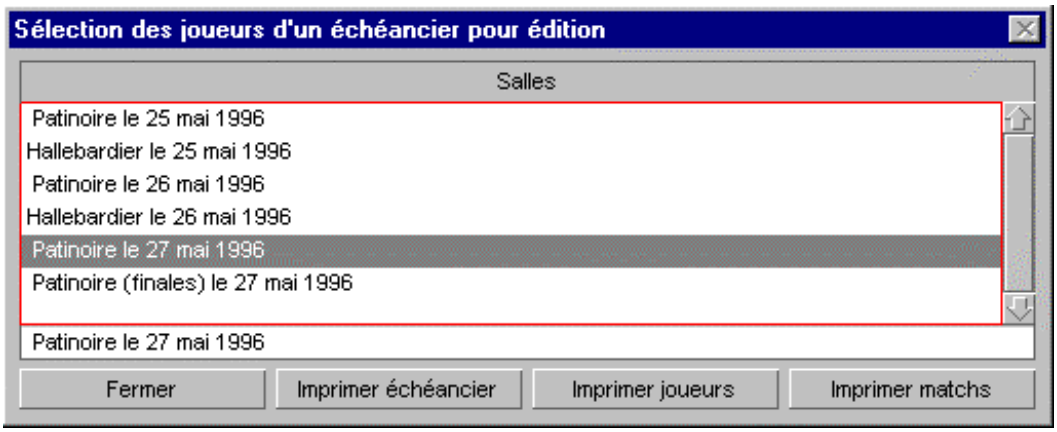
Une nouvelle édition vous permet d'obtenir la liste des joueurs par tableau et regroupés par club.

Tournoi de Tours 1996 simple hommes série B

Rang	N° licence	Nom	Prénom
---- AAS Fresnes ----------			
1		EYMARD	Patrick
---- A.B. Combs la Ville ----------			
2		ROBERJOT	Stéphane
---- Avant Garde Deauvillaise ----------			
3	3653	LE ROUX	Jean-François
---- Association Sportive Badminton Portois ----------			
4	58113	RAMACO	Bruce
---- Asociation Sportive de Mont Saint Aignan ----------			
5	39902	LATTELAIS	Cyrille
6	39959	TRUSSART	Nicolas
7	41657	JAILLOT	Tony
---- AS Ponts de Cé ----------			
8		DESCHAMP	Emmanuel
---- ASPTT le Havre ----------			
9 1	40040	LEFEVRE	Sébastien
10 2	39992	DELANGE	Stéphane
---- A.S. Rochettoise ----------			

11. Edition des joueurs et matchs d'un échéancier

La commande d'impression « Joueurs par échéancier » vous permet d'éditer la liste des joueurs et des matchs encore en liste sur un échéancier. Choisissez l'échéancier dans le dialogue qui s'ouvre :



Le bouton « Imprimer joueurs » vous donne la liste des joueurs :

Joueurs en cours : Patinoire le 25 mai 1996

ABRAHAM Bertrand-A2 (RCF-75), N° licence : ,matchs : 131
ADOR Jean-Christophe-NC (SCSA-18), N° licence : 6023,matchs : 15
AILLIOT Régis-D1 (SCSA-18), N° licence : 6024,matchs : 32, 62
ALQUIER Magalie-B2 (USLB-31), N° licence : ,matchs : 124, 159, 194
AMSALEM Mickaël-A2 (BVRL-27), N° licence : ,matchs : 167, 202
ANDREANI Pascal-B2 (SCSA-18), N° licence : 6025,matchs : 141, 176
ANGIBAUD Richard-B2 (BR-17), N° licence : ,matchs : 116
ANINAT Olivier-B1/A2/B2 (ASM-78), N° licence : 43944,matchs : 130
ARNOLD Mathieu-NC (RSCC-94), N° licence : ,matchs : 18
ASNARD Christophe-NC (ASBR-92), N° licence : 49366,matchs : 17
AUGEREAU Arnault-NC (USR-37), N° licence : ,matchs : 46, 76
AUZOU Stéphanie-B2 (CSMG-92), N° licence : 52030,matchs : 124, 160, 195

Le bouton « Imprimer matchs » vous donne la liste des matchs (sans les pauses !) :

Echéancier des matchs : Patinoire le 25 mai 1996

1	9h00	SH D Poule A 2/3	FRANCOISE Yann (ASR-77)	ENNON Wilfrid (RSSC-37)
2	9h00	SH D Poule B 2/3	BEAUVAIS Claude (ABC-77)	RAMEL Frédéric (BBC-41)
3	9h00	SH D Poule C 2/3	GATIGNOL Francois (SYB-16)	BRUNET Adonis (SMS-41)
4	9h00	SH D Poule D 2/3	LE TARNEC Philippe (CSMG-92)	DELAGARDE Stéphane (BCT-31)
5	9h00	SH D Poule E 2/3	ORY Sébastien (BR-17)	GROSSET-GRANCHE Ludovic (BaCB-18)
6	9h00	SH D Poule F 2/3	RICHARD Denis (ASSJ-35)	MACOUIN Hugues (BR-17)
7	9h00	SH D Poule G 2/3	MEURIOT Loïc (SSSM-94)	BLUTEAU David (ASA-49)
8	9h00	SH D Poule H 2/3	BENHAMOU Franck (SSSM-94)	CHENE Jean-Guy (ASPS-77)
9	9h00	SH D Poule I 2/3	RICHARD Olivier (SAS-37)	GENTRIC Sébastien (ASA-49)
10	9h00	SH D Poule J 2/3	PESSEL Sébastien (FLL-56)	MELLOT Brice (SAS-37)
11	9h30	SH D Poule K 2/3	LENG Souvanh (USV-94)	CERCUS Loic (CEST-37)
12	9h30	SH D Poule L 2/3	MARTEAU Alban (USR-37)	BRIDET Jean-François (ESN-92)
13	9h30	SH D Poule M 2/3	LABORDE Pascal (CSMG-92)	CAVALIN Yvon (ASM-78)
14	9h30	SH D Poule N 2/3	MAZIERES Jacques (USI-94)	FIRMIN Erwan (RSSC-37)
15	9h30	SH E Poule A 2/3	ADOR Jean-Christophe (SCSA-18)	LARRAUD Francois (ESC-92)
16	9h30	SH E Poule B 2/3	GUILLEMET Pascal (CBCC-14)	DUHAMEL Mickaël (ASM-78)
17	9h30	SH E Poule C 2/3	ASNARD Christophe (ASBR-92)	DURANDEAU Pascal (NRC-79)

Les joueurs et les matchs disparaissent de ces éditions au fur et à mesure du déroulement de la compétition.

12. Edition des statistiques de la compétition

La commande d'impression « Statistiques » vous donne les chiffres du tournoi :

Nombre de ligues représentées, nombre de clubs, nombre de joueurs en liste d'attente, nombre de joueurs inscrits, nombre de matchs, la répartition du nombre de joueurs par série et discipline, la répartition du nombre de matchs par série et discipline.

Statistiques Tournoi de Tours 1996

18 ligues représentées.
96 clubs représentés.
2 joueurs en liste d'attente.
363 joueurs inscrits.
659 matchs.

Répartition des joueurs par tableau :
- série A
  - Simple hommes : 24 joueurs inscrits, 0 joueurs en liste d'attente.
  - Simple dames : 10 joueuses inscrites, 0 joueuses en liste d'attente.
  - Double hommes : 13 paires inscrites, 1 joueurs en liste d'attente.
  - Double dames : 7 paires inscrites, 0 joueuses en liste d'attente.
  - Double mixte : 13 paires inscrites, 4 joueurs et 0 joueuses en liste d'attente.
- série B
  - Simple hommes : 48 joueurs inscrits, 2 joueurs en liste d'attente.
  - Simple dames : 19 joueuses inscrites, 1 joueuses en liste d'attente.
  - Double hommes : 20 paires inscrites, 1 joueurs en liste d'attente.
  - Double dames : 7 paires inscrites, 1 joueuses en liste d'attente.
  - Double mixte : 16 paires inscrites, 3 joueurs et 0 joueuses en liste d'attente.
- série C
  - Simple hommes : 52 joueurs inscrits, 0 joueurs en liste d'attente

••••••••••••

Répartition des matchs par tableau :
- Matchs en série A : 39 en SH, 23 en SD, 12 en DH, 6 en DD, 12 en DM, soit 92 matchs au total.
- Matchs en série B : 79 en SH, 32 en SD, 19 en DH, 6 en DD, 15 en DM, soit 151 matchs au total.
- Matchs en série C : 71 en SH, 24 en SD, 26 en DH, 7 en DD, 10 en DM, soit 138 matchs au total.
- Matchs en série D : 69 en SH, 34 en SD, 18 en DH, 7 en DD, 13 en DM, soit 141 matchs au total.
- Matchs en série E : 63 en SH, 24 en SD, 24 en DH, 9 en DD, 17 en DM, soit 137 matchs au total.

13. Quelques améliorations

- ☞ Meilleur gestion des imprimantes.
- ☞ Correction du tri des paires en liste d'attente dans le dialogue de constitution des tableaux.
- ☞ Correction du calcul des classements de poule. Le classement ne se recalculait pas si on changeait un score qui ne modifiait pas le vainqueur d'un match.
- ☞ Déverrouillage de la modification d'un tableau commencé. Maintenant BadPlus interdit uniquement le retrait d'un joueur d'un tableau si il a au moins un résultat de match dans ce tableau. Par contre, pour changer un joueur de tableau par inscription joueur, il faut d'abord le sortir du tableau par la constitution des tableaux.
- ☞ Modification du test de clubs identiques en description des clubs : le message de confirmation n'apparaît que si le sigle et la ville sont identiques. Avant, il se déclenchait dès qu'un autre club avait le même nom de ville, ou le même sigle, ou le même nom.
- ☞ Les prénoms sont mis avant les noms sur les feuilles de match.

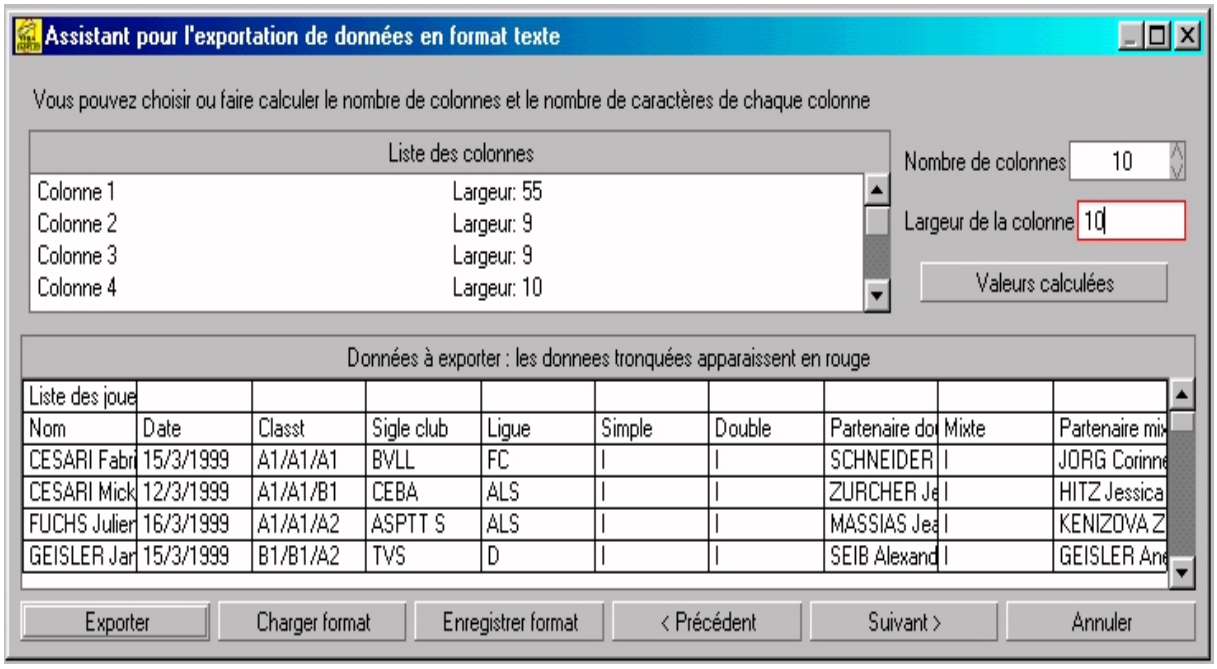
☞ Le département est maintenant associé au sigle dans tous les dialogues écran.

☞ Correction du résultat de match ne s'enregistrant pas. Ca arrivait uniquement pour la première saisie lorsque l'on ouvre la dialogue de saisie des matchs avec un match sélectionné dans la liste.

ADDITIF

BADPLUS V3.0G

MANUEL D'UTILISATION


Assistant pour l'exportation de données en format texte
Vous pouvez choisir ou faire calculer le nombre de colonnes et le nombre de caractères de chaque colonne
Liste des colonnes
Colonne 1 Largeur: 55
Colonne 2 Largeur: 9
Colonne 3 Largeur: 9
Colonne 4 Largeur: 10
Nombre de colonnes 10
Largeur de la colonne 10
Valeurs calculées
Données à exporter : les donnees tronquées apparaissent en rouge
Liste des joue
Nom Date Classt Sigle club Ligue Simple Double Partenaire do Mixte Partenaire mix
CESARI Fabr 15/3/1999 A1/A1/A1 BVLL FC I I SCHNEIDER I JORG Corinn
CESARI Mick 12/3/1999 A1/A1/B1 CEBA ALS I I ZURCHER Je I HITZ Jessica
FUCHS Julier 16/3/1999 A1/A1/A2 ASPTT S ALS I I MASSIAS Jea I KENIZOVA Z
GEISLER Jar 15/3/1999 B1/B1/A2 TVS D I I SEIB Alexand I GEISLER An
Exporter
Charger format
Enregistrer format
< Précédent
Suivant >
Annuler

Sommaire

Pages

MENU FICHIER.....3

1. Import des matchs d'un autre fichier .bad 3
2. Import des joueurs et clubs d'un autre fichier.bad 5

MENU IMPRESSION.....6

1. Configuration de l'impression 6

Texte 6

Délimité 7

Largeur fixe 7

Base de données 8

Machine.....9

Format 9

2. Résultats... 9
3. Palmarès 10

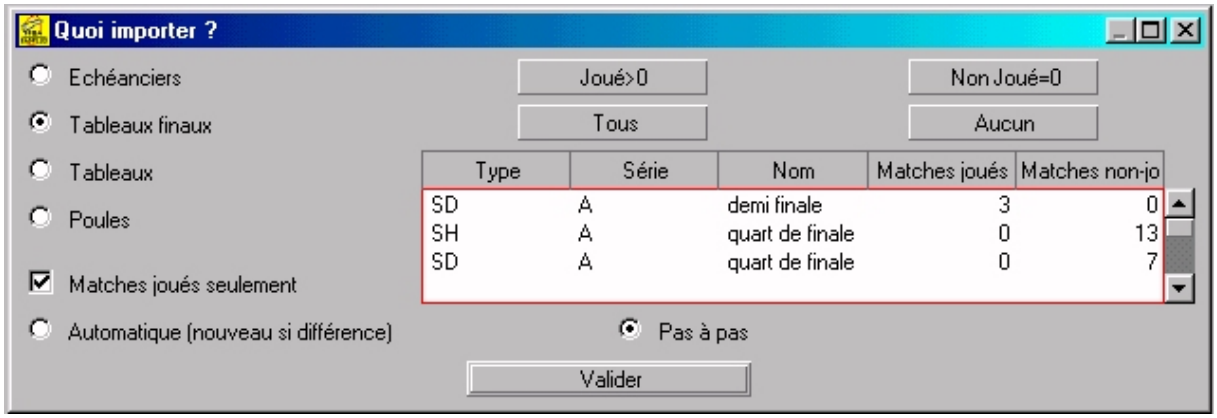
MENU FICHIER – V3.0G

1. Import des matchs d'un autre fichier .bad

Nombreux sont les clubs qui organisent leur tournoi sur plusieurs salles le samedi et qui regroupent tous les joueurs dans un seul gymnase pour les finales du dimanche après midi. Jusqu'à présent, le seul moyen de mettre à jour le fichier du tournoi était de ressaisir les résultats enregistrés dans les autres salles, de reconstruire les sorties de poules pour n'avoir plus qu'un seul fichier à jour au moment des finales. Le manque est maintenant comblé puisque l'option 'Import Matches' permet de compléter automatiquement un fichier avec des matchs venant d'un autre fichier.

En utilisant cette commande, on va ajouter des matchs au fichier qui est déjà chargé dans BadPlus. Un explorateur s'ouvre, lorsqu'on demande un import, dans lequel il faut sélectionner le fichier '.bad' dont on désire récupérer les matchs. Une fois sélectionné et après une rapide analyse, le dialogue suivant apparait :

Les 4 radios boutons en haut à gauche permettent de faire s'afficher les matchs dans la liste sous différents formats. On voit ci-dessus un exemple de présentation par échéancier et ci-dessous un filtre sur les tableaux finaux. On peut de même afficher les matchs de poules ou les tableaux complets.



Les 4 boutons au dessus de la liste permettent de griser rapidement certains éléments de celle-ci en appliquant des filtres :

Joué>0 — Permettra de sélectionner les échéanciers (ou les tableaux finaux, ou les tableaux, ou les poules) dont le nombre de matchs joués est supérieur à 0.

Non Joué=0 — Permettra de sélectionner les échéanciers (ou les tableaux finaux, ou les tableaux, ou les poules) dont tous les matchs sont joués.

Tous — Sélectionne tous les éléments de la liste.

Aucun — Désélectionne tous les éléments de la liste.

Un filtre supplémentaire existe (lorsqu'on n'utilise pas le bouton 'Non Joué=0', car dans ce cas le filtrage est redondant) :

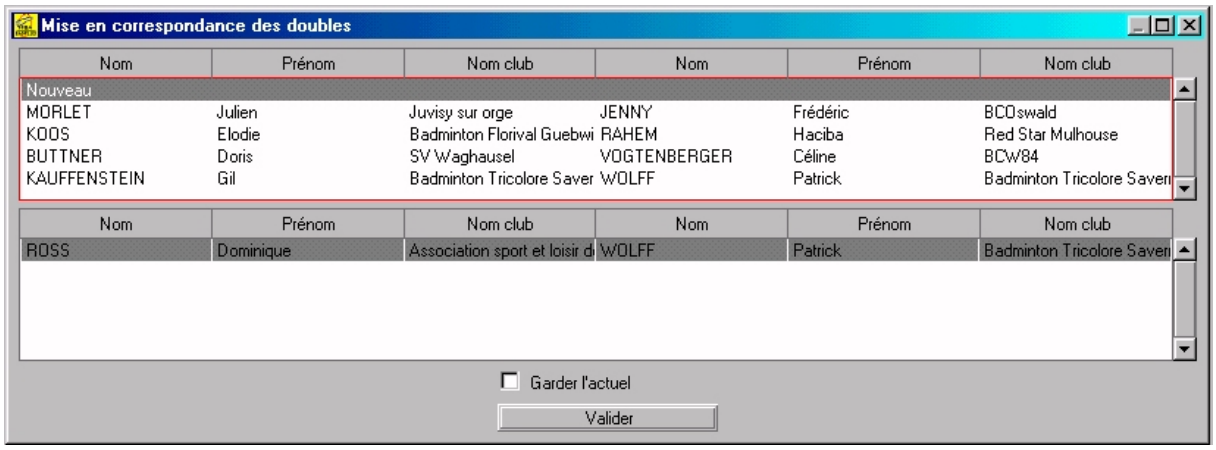
☑ Matches joués seulement — Permet de n'importer que les matchs joués des échéanciers (tableaux finaux / tableaux / poules).

Lors de l'import des matchs, des joueurs du fichier importé peuvent ne pas exister dans votre fichier de réception.

BadPlus permet de faire un import automatique, en créant automatiquement un nouveau joueur (ou une nouvelle paire) lorsqu'il n'arrive pas à l'associer à un joueur (ou paire) existant.

◉ Automatique (nouveau si différence)

◉ Pas à pas — Vous pouvez aussi faire des associations manuellement pendant l'import et choisir alors l'option 'Pas à pas'. Dans ce cas, au cours de l'import, un dialogue d'association s'ouvrira pour chaque joueur non reconnu par la procédure d'import :



Par défaut, l'action de valider crée un nouveau joueur. Mais si l'on déplace la bande grise de la partie haute de la liste sur une des paires proposées, la validation remplacera la paire déjà existante par la nouvelle paire importée.

Si l'on ne veut pas créer de nouvelle paire (ou joueur) et conserver la paire existant dans le fichier d'origine, il faut cocher la case ☐ Garder l'actuel

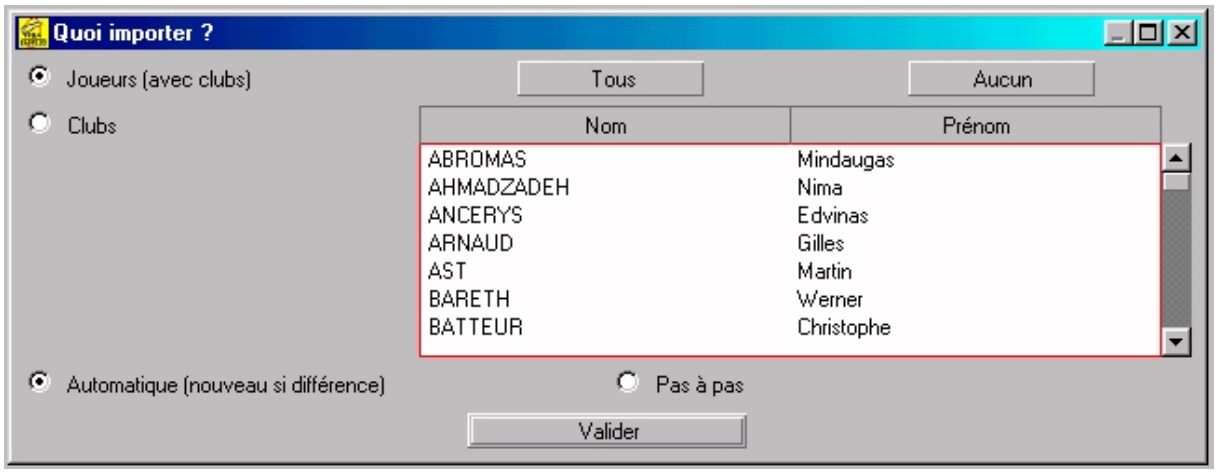
A la fin de l'import des matchs, qu'il soit automatique ou pas à pas, n'oubliez pas de sauvegarder votre fichier (sous un autre nom, si vous ne voulez pas 'écraser' le fichier que vous aviez d'ouvert avant l'import) !

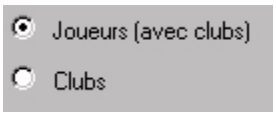
2. Import des joueurs et clubs d'un autre fichier.bad

De la même façon que l'import des matchs que nous venons de voir, il est possible de n'importer que les clubs, ou bien les joueurs et leur club, provenant d'un autre fichier .bad. La procédure est identiques à la précédente:

- Charger le fichier qui devra recevoir l'import
- Sélectionner l'item 'import joueurs/clubs' dans le menu Fichier
- Choisir le fichier contenant les informations à importer dans l'explorateur qui s'ouvre.

Après un instant de traitement, un dialogue similaire au précédent s'ouvre:





Deux radio boutons donnent le choix d'importer soit les joueurs et leur club d'attachement soit les clubs uniquement.

La liste à sélections multiples permet à l'utilisateur de faire un tri parmi les joueurs (ou clubs) proposés. Les boutons situés au dessus de cette liste rendent la sélection plus facile en proposant de griser tous les éléments de la liste, ou de n'en sélectionner aucun.

De la même manière que pour les matchs, l'import peut se faire automatiquement. Les joueurs (ou clubs) non reconnus à l'import sont considérés comme nouveaux et donc créés...

L'import peut aussi être suivi pas à pas: à chaque élément non reconnu, un dialogue d'association vous est proposé vous permettant de créer un nouveau joueur, de mettre en correspondance le joueur non reconnu avec un déjà existant. Dans ce cas vous pouvez soit affecter au joueur (ou club) la description du fichier importé, soit conserver la description de votre fichier d'origine en cochant la case

N'oubliez pas de sauvegarder ces modifications à la sortie de l'import !

MENU IMPRESSION

1. Configuration de l'impression

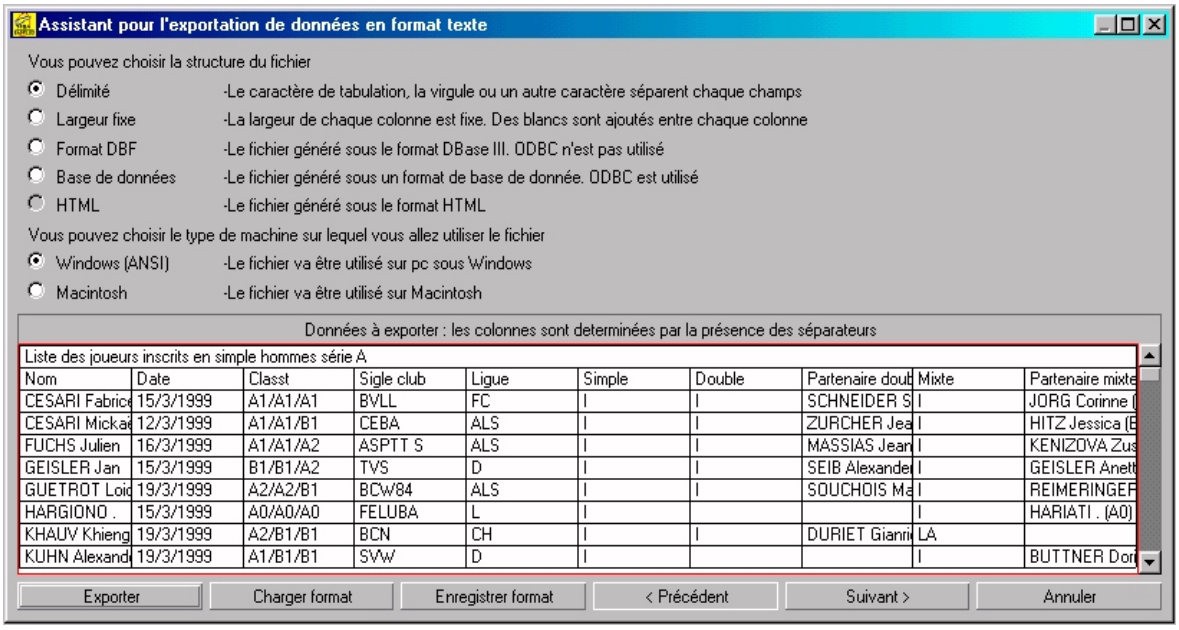
Le nouveau dialogue de configuration de l'impression comporte 3 radios boutons au lieu de 2 :

Imprimer : Envoie les documents à l'impression sans passer par la prévisualisation.

Prévisualiser : Chaque document est affiché dans un dialogue tel qu'il apparaîtra sur papier.

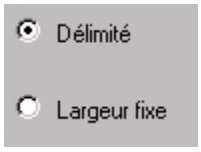
Exporter : NOUVEAUTE ! Les documents imprimables peuvent à présent être exportés sous forme de fichiers texte, DBF...

Si l'on choisit 'exporter' dans le dialogue de prévisualisation, les documents normalement imprimables du menu impression sont présentés dans un dialogue comme celui présenté ci-dessous :


Assistant pour l'exportation de données en format texte
Vous pouvez choisir la structure du fichier
Délimité -Le caractère de tabulation, la virgule ou un autre caractère séparent chaque champs
Largeur fixe -La largeur de chaque colonne est fixe. Des blancs sont ajoutés entre chaque colonne
Format DBF -Le fichier généré sous le format DBase III. ODBC n'est pas utilisé
Base de données -Le fichier généré sous un format de base de donnée. ODBC est utilisé
HTML -Le fichier généré sous le format HTML
Vous pouvez choisir le type de machine sur lequel vous allez utiliser le fichier
Windows (ANSI) -Le fichier va être utilisé sur pc sous Windows
Macintosh -Le fichier va être utilisé sur Macintosh
Données à exporter : les colonnes sont determinées par la présence des séparateurs
Liste des joueurs inscrits en simple hommes série A
Nom | Date | Classt | Sigle club | Ligue | Simple | Double | Partenaire doub | Mixte | Partenaire mixte
CESARI Fabric | 15/3/1999 | A1/A1/A1 | BVLL | FC | I | I | SCHNEIDER S | I | JORG Corinne
CESARI Mickae | 12/3/1999 | A1/A1/B1 | CEBA | ALS | I | I | ZURCHER Jea | I | HITZ Jessica
FUCHS Julien | 16/3/1999 | A1/A1/A2 | ASPTT S | ALS | I | I | MASSIAS Jean | I | KENIZOVA Zus
GEISLER Jan | 15/3/1999 | B1/B1/A2 | TVS | D | I | I | SEIB Alexande | I | GEISLER Anett
GUETROT Loic | 19/3/1999 | A2/A2/B1 | BCW84 | ALS | I | I | SOUCHOIS Ma | I | REIMERINGEF
HARGIONO . | 15/3/1999 | A0/A0/A0 | FELUBA | L | I | | | I | HARIATI . (A0)
KHAUV Khieng | 19/3/1999 | A2/B1/B1 | BCN | CH | I | I | DURIET Gianri | LA |
KUHN Alexand | 19/3/1999 | A1/B1/B1 | SVW | D | I | | | I | BUTTNER Dor
Exporter
Charger format
Enregistrer format
< Précédent
Suivant >
Annuler

Les données apparaissent dans la liste comme à l'impression. Au dessus de cette liste, une série de radio boutons permet de définir le format de l'export que l'on souhaite effectuer.

Texte

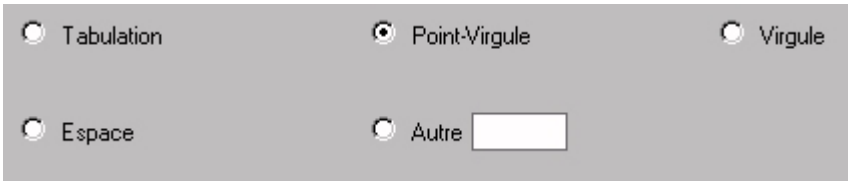


Ces 2 radio boutons donnent un choix de mise en forme des fichiers au format texte.

Délimité

Nous avons vu dans l'exemple que les données apparaissaient en colonnes. En choisissant ce radio bouton, on se propose de supprimer les colonnes et d'exporter ces informations en les délimitant par un caractère de ponctuation, afin qu'elles apparaissent ligne à ligne dans le fichier texte.

Donne accès à un dialogue qui propose un choix de séparateurs:

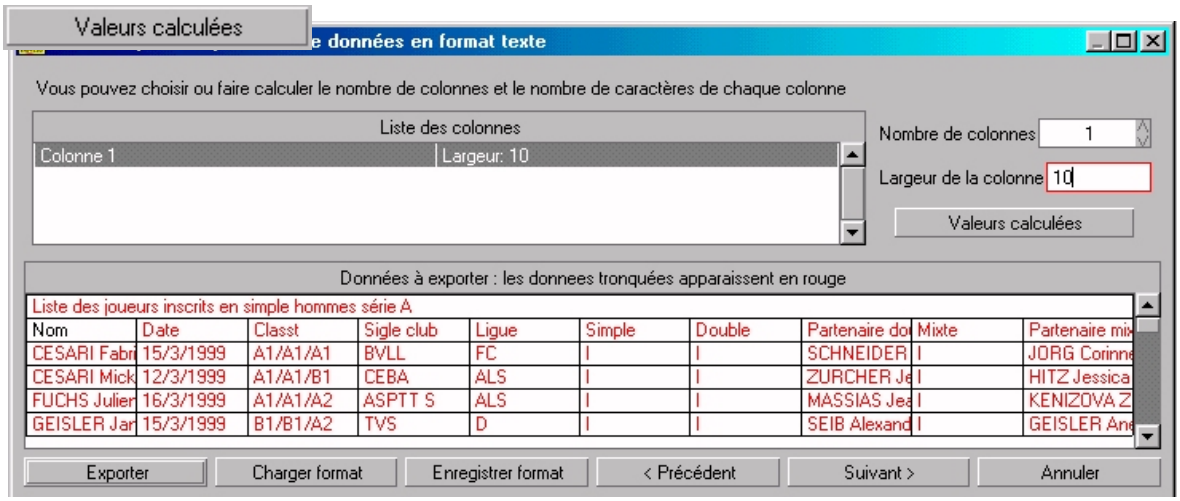


Le séparateur choisi apparaîtra dans le fichier entre les textes de chaque colonne. Voici, par exemple le contenu du fichier .txt obtenu en traitant la liste des joueurs par tableau en export délimité par une virgule:

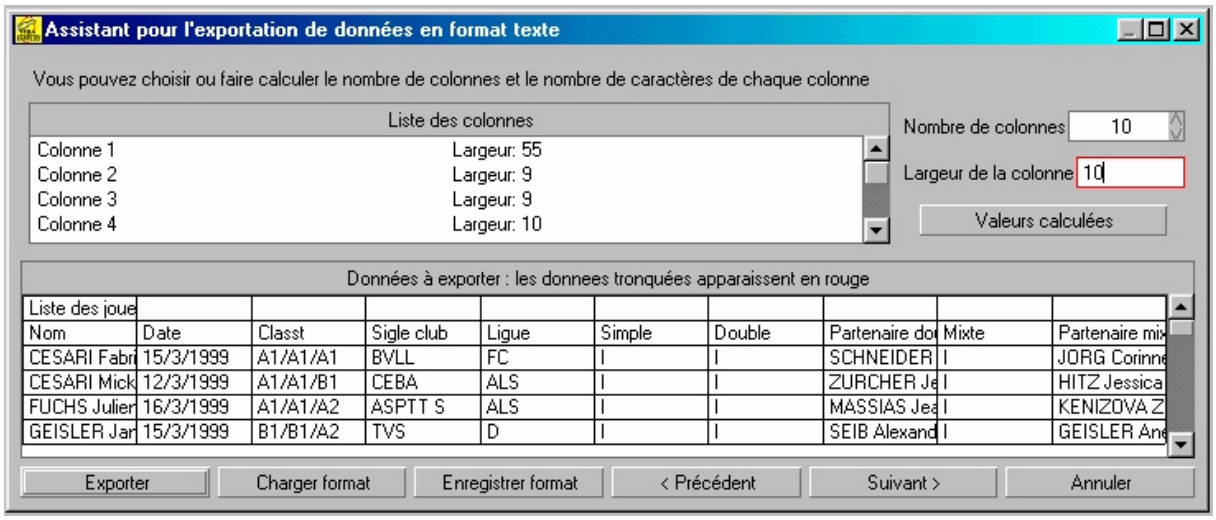
Liste des joueurs inscrits en simple hommes série A
Nom,Date,Classt,Sigle club,Ligue,Simple,Double,Partenaire double,Mixte,Partenaire mixte
CESARI Fabrice,15/3/1999,A1/A1/A1,BVLL,FC,I,I,SCHNEIDER Stephan (A1),I,JORG Corinne (A0)
CESARI Mickaël,12/3/1999,A1/A1/B1,CEBA,ALS,I,I,ZURCHER Jean -Michel (A1/B1/B1),I,HITZ Jessica (B2/B1/B1)
FUCHS Julien,16/3/1999,A1/A1/A2,ASPTT S,ALS,I,I,MASSIAS Jean Frédéric (A-1/A1/A1),I,KENIZOVA Zusana (A1/A2/A1)

Largeur fixe

Au contraire, on peut aussi conserver la présentation en colonnes dans le fichier texte. L'option 'larguer fixe' donne accès à un dialogue permettant de définir les différentes colonnes. Par défaut, le dialogue s'ouvre en proposant 1 colonne de 10 caractères.

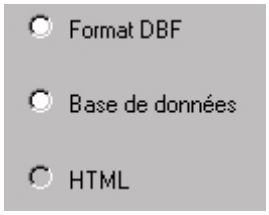

Valeurs calculées
e données en format texte
Vous pouvez choisir ou faire calculer le nombre de colonnes et le nombre de caractères de chaque colonne
Liste des colonnes
Colonne 1
Largeur: 10
Nombre de colonnes 1
Largeur de la colonne 10
Valeurs calculées
Données à exporter : les donnees tronquées apparaissent en rouge
Liste des joueurs inscrits en simple hommes série A
Nom Date Classt Sigle club Ligue Simple Double Partenaire do Mixte Partenaire mix
CESARI Fabr 15/3/1999 A1/A1/A1 BVLL FC I I SCHNEIDER I JORG Corinne
CESARI Mick 12/3/1999 A1/A1/B1 CEBA ALS I I ZURCHER Je I HITZ Jessica
FUCHS Julier 16/3/1999 A1/A1/A2 ASPTT S ALS I I MASSIAS Jea I KENIZOVA Z
GEISLER Jar 15/3/1999 B1/B1/A2 TVS D I I SEIB Alexand I GEISLER Ane
Exporter
Charger format
Enregistrer format
< Précédent
Suivant >
Annuler

permet de calculer automatiquement le nombre de colonnes nécessaires et la valeur de chacune en nombre de caractères (la largeur de la colonne est fixée en fonction du mot le plus long de la colonne).

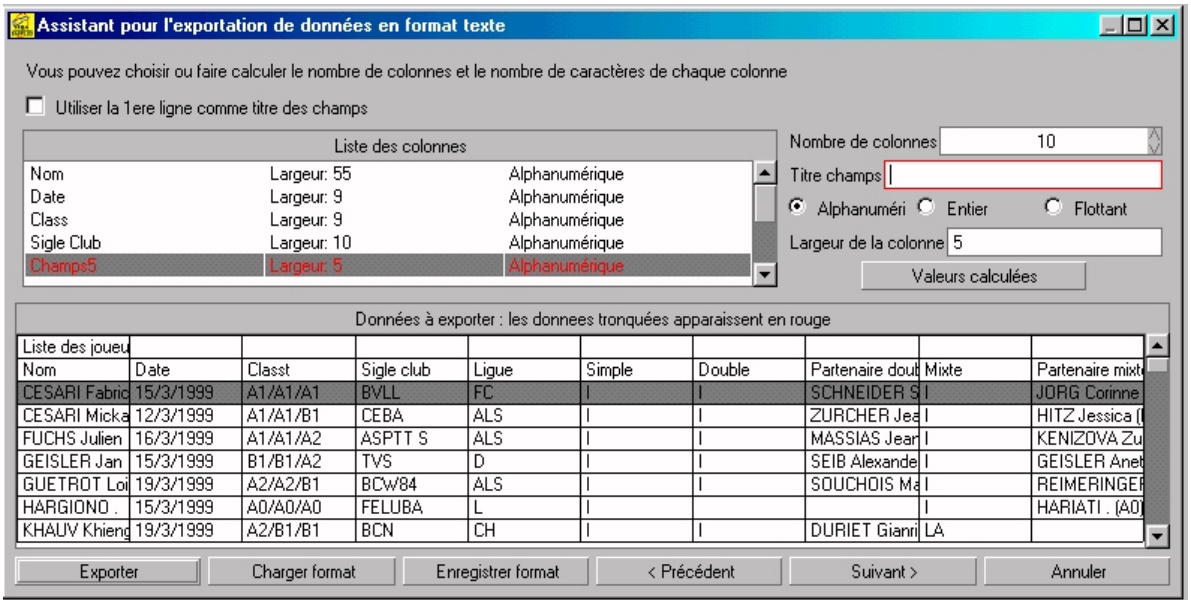

Assistant pour l'exportation de données en format texte
Vous pouvez choisir ou faire calculer le nombre de colonnes et le nombre de caractères de chaque colonne
Liste des colonnes
Colonne 1 Largeur: 55
Colonne 2 Largeur: 9
Colonne 3 Largeur: 9
Colonne 4 Largeur: 10
Nombre de colonnes 10
Largeur de la colonne 10
Valeurs calculées
Données à exporter : les donnees tronquées apparaissent en rouge
Exporter
Charger format
Enregistrer format
< Précédent
Suivant >
Annuler

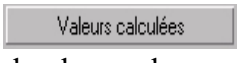
On peut alors modifier manuellement la largeur de chaque colonne. **Attention, si la valeur choisie est inférieure à celle calculée par BadPlus, certains mots seront tronqués !** Les informations qui seront incomplètes dans le fichier texte apparaissent alors en **rouge** dans le dialogue.

Base de données



BadPlus prévoit des exports sous forme de bases de données. Pour le format DBF chaque colonne est assimilée à un champ de la base. Le bouton 'Suivant' vous amène sur un dialogue qui permet de nommer explicitement chaque champs avant l'export:


Assistant pour l'exportation de données en format texte
Vous pouvez choisir ou faire calculer le nombre de colonnes et le nombre de caractères de chaque colonne
Utiliser la 1ere ligne comme titre des champs
Liste des colonnes
Nom Largeur: 55 Alphanumérique
Date Largeur: 9 Alphanumérique
Class Largeur: 9 Alphanumérique
Sigle Club Largeur: 10 Alphanumérique
Champs5 Largeur: 5 Alphanumérique
Nombre de colonnes 10
Titre champs
Alphanuméri
Entier
Flottant
Largeur de la colonne 5
Valeurs calculées
Données à exporter : les donnees tronquées apparaissent en rouge
Exporter
Charger format
Enregistrer format
< Précédent
Suivant >
Annuler

Comme lors de l'export 'Largeur fixe' dans un fichier texte, 

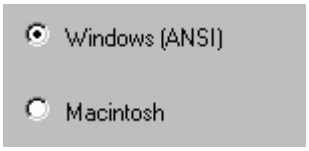
lance un calcul automatique du nombre de colonnes nécessaires et de chaque largeur. Par défaut, chaque colonne est appelée 'Champs1', 'Champs2'..., et la valeur qu'elle contient est décrite comme alphanumérique. En sélectionnant une colonne dans cette liste, la boîte de saisie 'Titre champs' devient accessible, et l'on peut modifier le nom du champs

correspondant. De même, les radio boutons de description des valeurs s'activent, et la présélection 'alphanumérique' peut être modifiée. Le check box proposant d' 'utiliser la 1ère ligne comme titre des champs' est ici inutilisable car la première ligne correspond au titre du document.

L'export dans un format de base de données autre que DBF, ainsi que l'export HTML ne sont pas encore opérationnel. Les deux radio boutons suivant DBF n'ont donc ici aucune utilité.

Machine

Deux derniers radio boutons permettent de choisir la machine à laquelle sont destinés les fichiers :



Par défaut, Windows est selectionné.

Format

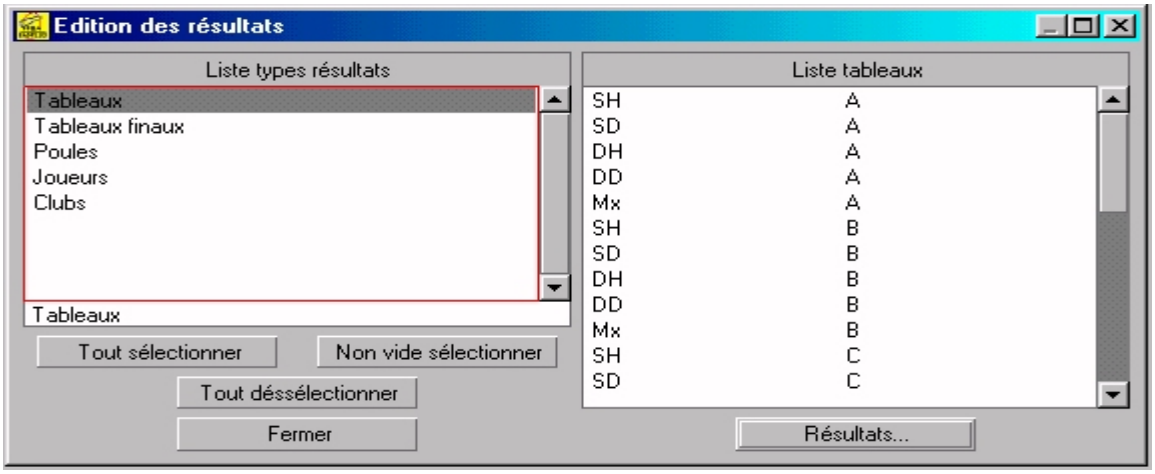
Une fois précisés tous ces paramètres de formatage, il est possible de la enregistrer pour ne pas avoir à les redefinir lors d'un prochain export du même type.

Enregistrer format : enregistre vos spécifications dans un fichier .fex

Charger format : récupère les spécifications déjà enregistrées dans un fichier .fex et les applique au document en cours.

2. Résultats...

Le dialogue de résultats qui existait auparavant propose à présent plus de choix :



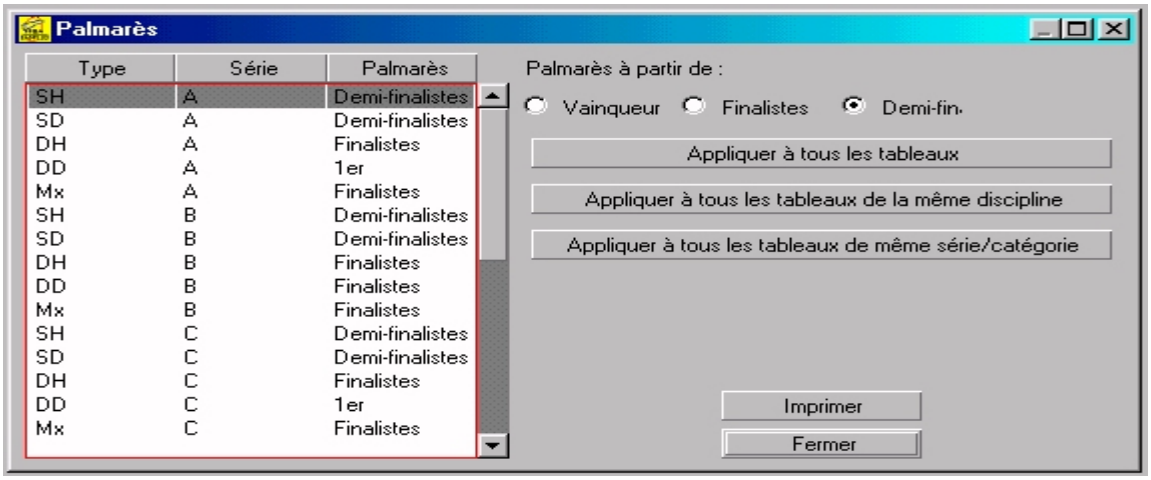
Les résultats peuvent être imprimés par tableaux, tableaux finaux ou poules en plus des résultats de joueurs ou de clubs. On sélectionne un ou plusieurs types de résultas dans la liste de gauche. Les différents résultats possibles s'affichent dans la liste de droite. On sélectionne les résultats qui nous intéressent. Lorsqu'on 'clique' sur le bouton 'Résultats...', seuls les résultats grisés sont imprimés (ou exportés ou prévisualisés, selon l'option choisie dans la configuration).

Trois boutons, en bas à gauche, aident à la sélection :

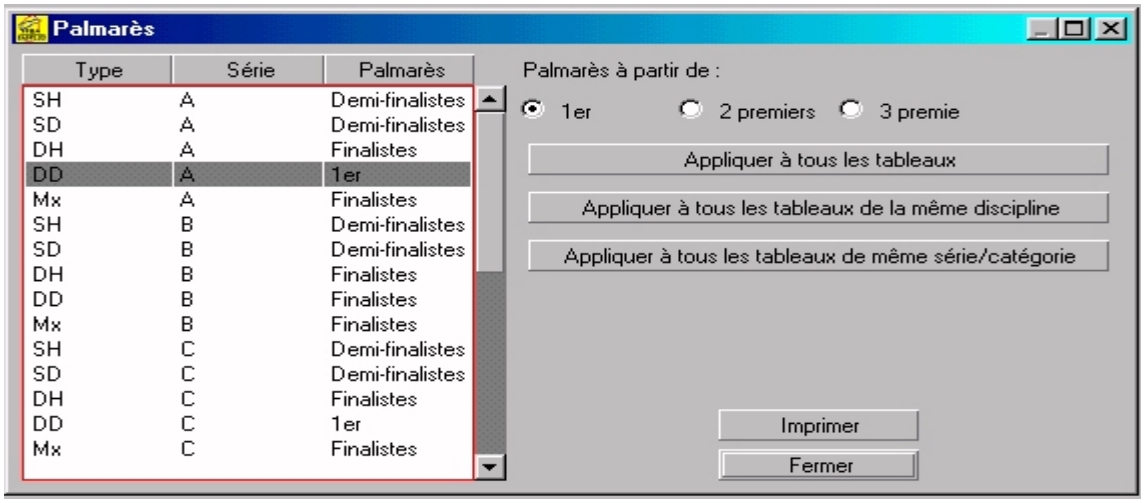
Tout sélectionner : grise tous les éléments de la liste de droite.
Tout désélectionner : aucun élément de la liste de droite n'est grisé.
Non vide sélectionner : seuls les tableaux, joueurs, clubs ayant des résultats sont grisés.

3. Palmarès

Ce nouveau document de BadPlus est utile pour les remises de récompenses. Il permet d'éditer les derniers résultats de chaque tableau en donnant le vainqueur le finaliste, le troisième ou les demi finalistes ... au gré des organisateurs.



Pour les tableaux finaux à élimination directe, BadPlus propose d'inscrire soit le vainqueur du tableau, soit le vainqueur et le finaliste, soit ces deux derniers et les demi finalistes.



Pour les tableaux où les participants sont trop peu nombreux et dont les matchs se sont joués dans une seule poule, BadPlus propose de ne sélectionner que le premier, ou bien le premier et le deuxième de poule, ou encore d'aller jusqu'au troisième.

Une nouvelle fois, trois boutons permettent de créer plus rapidement le palmarès :

Appliquer à tous les tableaux :

applique le choix actuel à tous les tableaux du même style (élimination directe ou poule unique)

Appliquer à tous les tableaux de même discipline :

si le choix a été effectué sur un tableau de SH, il s'applique à tous les tableaux de SH.

Appliquer à tous les tableaux de même série/catégorie :

si le choix a été fait sur un tableau de A, il s'applique à tous les tableaux de A.

Les boutons Type, Série, Palmarès situés au dessus de la liste servent à trier la liste selon le bouton choisi.